Połącz się w Sieć
nr indeksu 351555 nr 11 24.05.2001 r. cena 3.90 zł (zawiera 7% VAT)

CLICK!

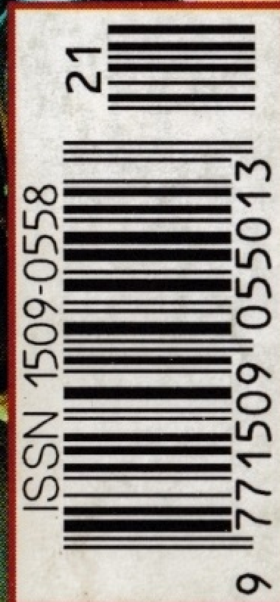
DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy CLICK!



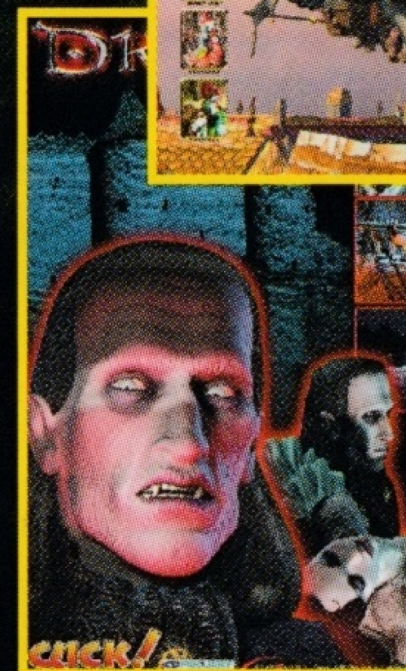
Sudden Strike
DO DOMU WRÓCIMY...





Shadow of Memories
POJEDYNEK Z CZASEM



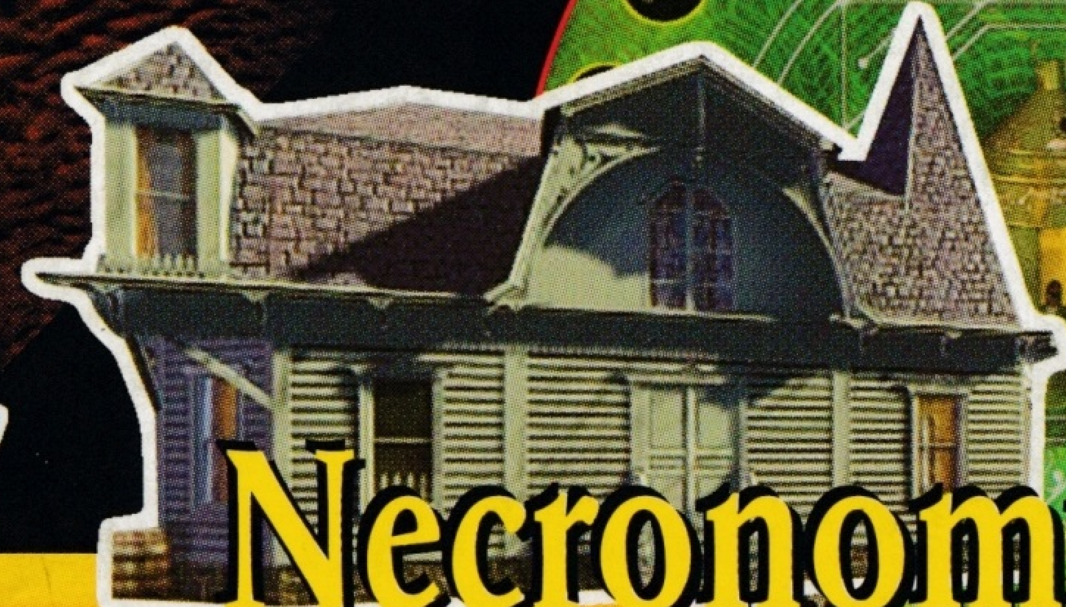




3 PLAKATY

GIANTS
KABUTO MÓWI PO POLSKU!





TECHNIKA
CeBIT 2001



Pokémon
KONKURS FILMOWY

Necronomicon
MROCZNA PRZYGODA

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Nowe przygody dzielnego Adasia we wspaniałej grze dla dzieci

Adaś i Pirat Barnaba 2

DOBRA CENA · CDPROJEKT · 49,90 ZŁOTYCH

W rolach głównych
Jan Piechociński
i Wiktor Zborowski

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA · PL · CD PROJEKT

Adaś i Pirat Barnaba 2, to kontynuacja przygód Adasia - odważnego chłopca podróżującego po całym świecie. Pewnego dnia Adaś znajduje bardzo starą mapę, na której jest zaznaczone miejsce ukrycia pirackiego skarbu. Niestety, o mapie dowiaduje się również zły pirat Barnaba. Barnaba postanawia zdobyć skarb i uwięzić wszystkie afrykańskie zwierzaki, aby później sprzedać je kupcom. Ty jako Adaś musisz udaremnić plany nikczemnego Barnaby i uwolnić wszystkie zwierzątka. Adaś i Pirat Barnaba 2 to gra ze wspaniałą „kreskówkową" grafiką z wielopoziomowym, przesuwanym tłem i dynamiczna akcją przeplataną elementami logicznymi. Gra jest pozbawiona scen przemocy.

SUPER PREZENT!

W pudełku z grą Adaś i Pirat Barnaba 2 znajdziesz niepowtarzalną, oryginalną myszkę komputerową z logo gry.

GRATIS!

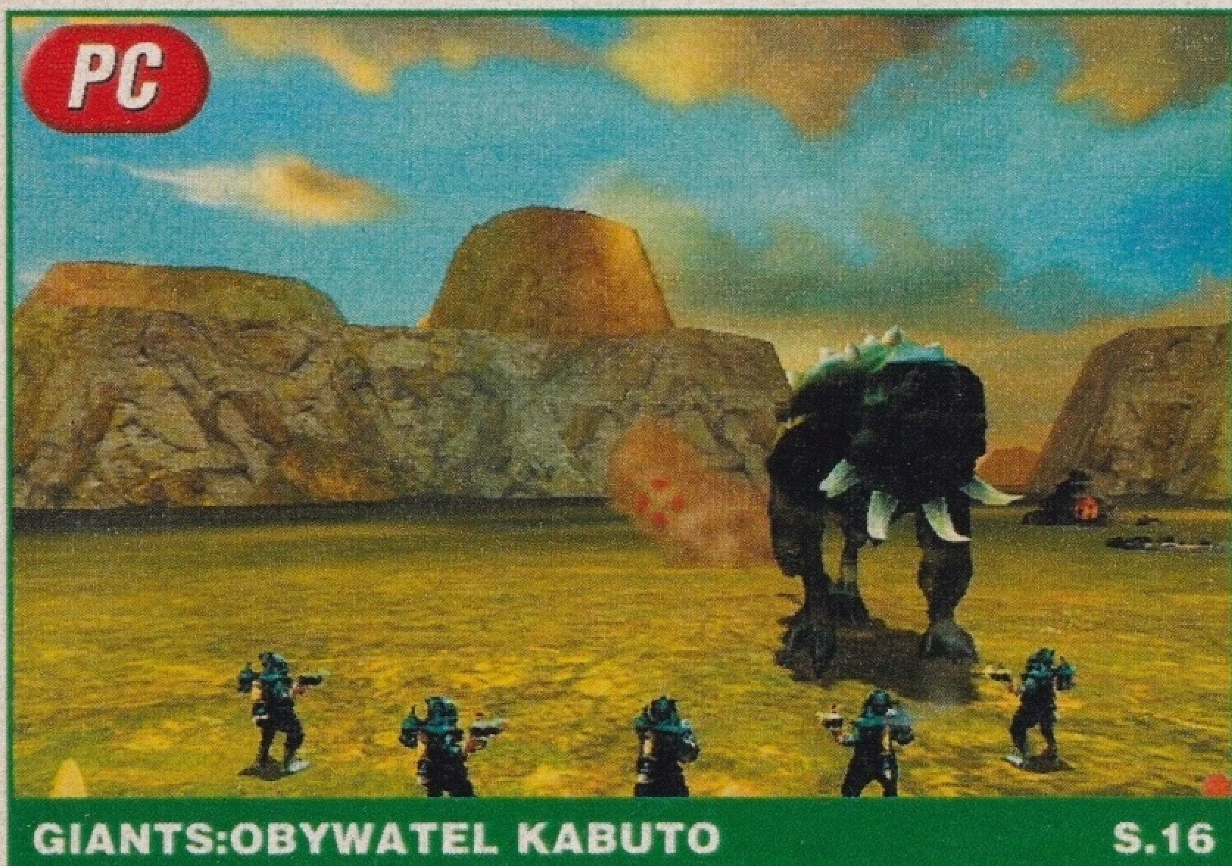
NIKITA

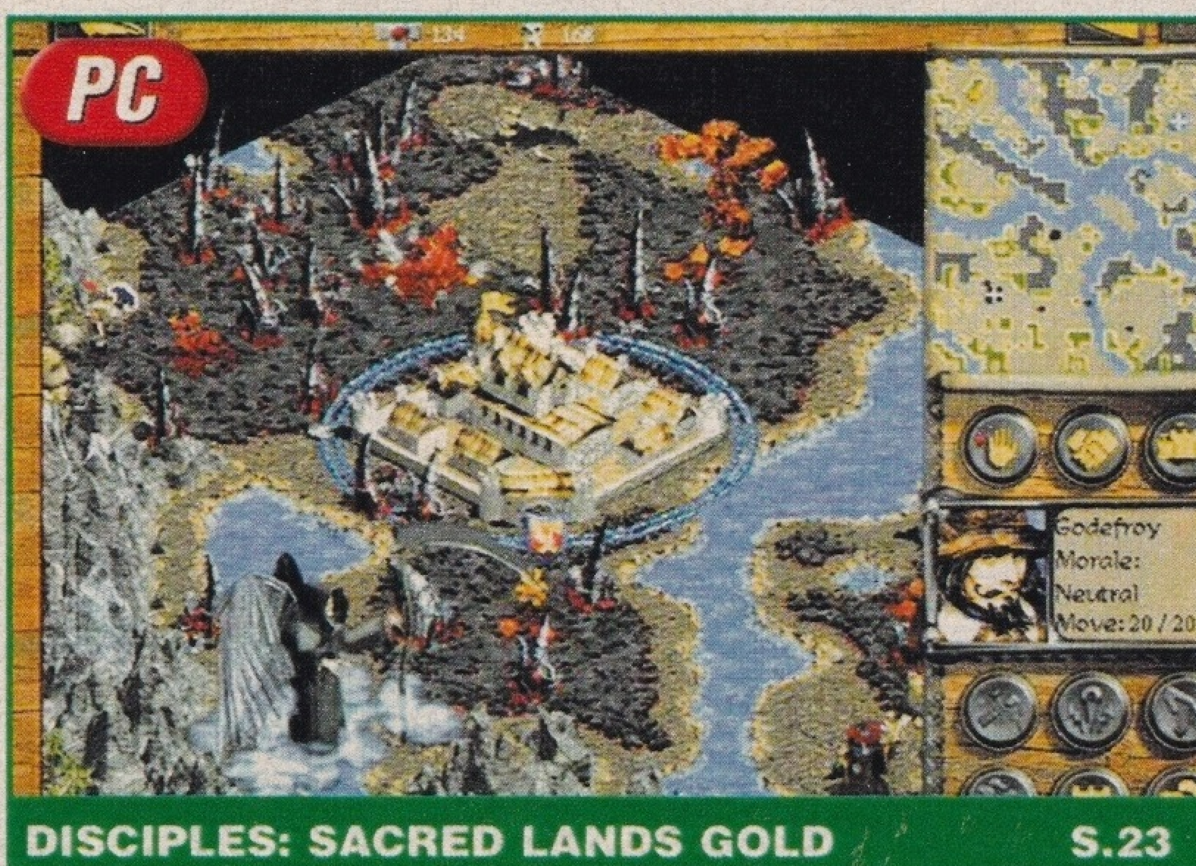
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Co w numerze?

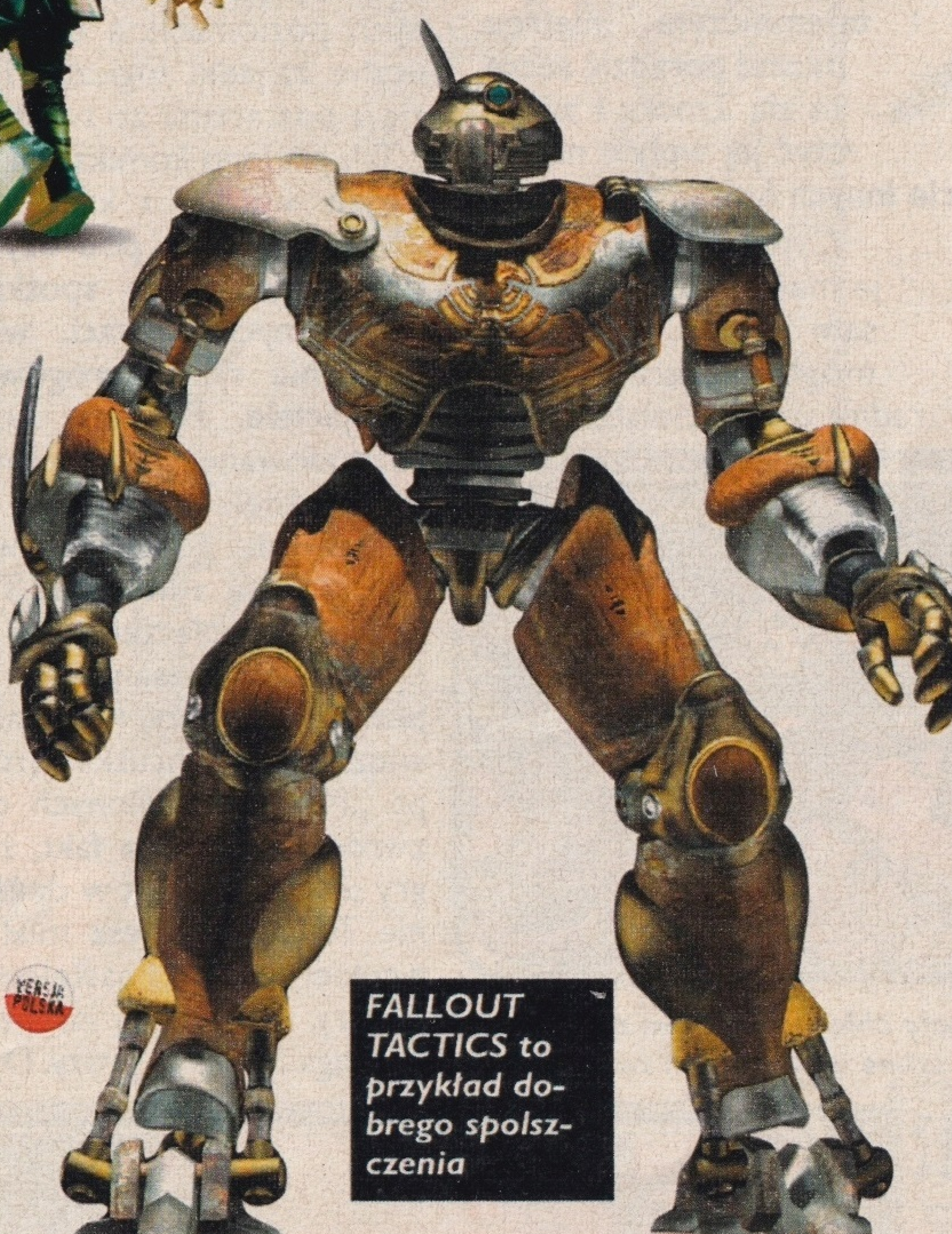
SPIS TREŚCI


PC
GIANTS:OBYWATEL KABUTO S.16


PC
DISCIPLES: SACRED LANDS GOLD S.23


PC
NECRONOMICON S.14




FALLOUT TACTICS to przykład dobrego spolszczenia




WŁADCA PIERŚCIENI S.58

Witamy wiosennie i radośnie

Właśnie skończył się długi i jakże udany weekend majowy. Wszyscy wypoczęci i opaleni wrócili do domu, a my oczywiście do redakcji, by tworzyć kolejny numer CLICKA! Nie było łatwo, gdy ciało i dusza co i raz chciały pobiec na słoneczko. Przecież kto by w taką pogodę siedział w pracy (albo szkole)... Wiemy jednak, że czekacie na swoje ulubione pismo, nie marudzimy więc, tylko czytamy, składamy, gramy... i tak w kółko.

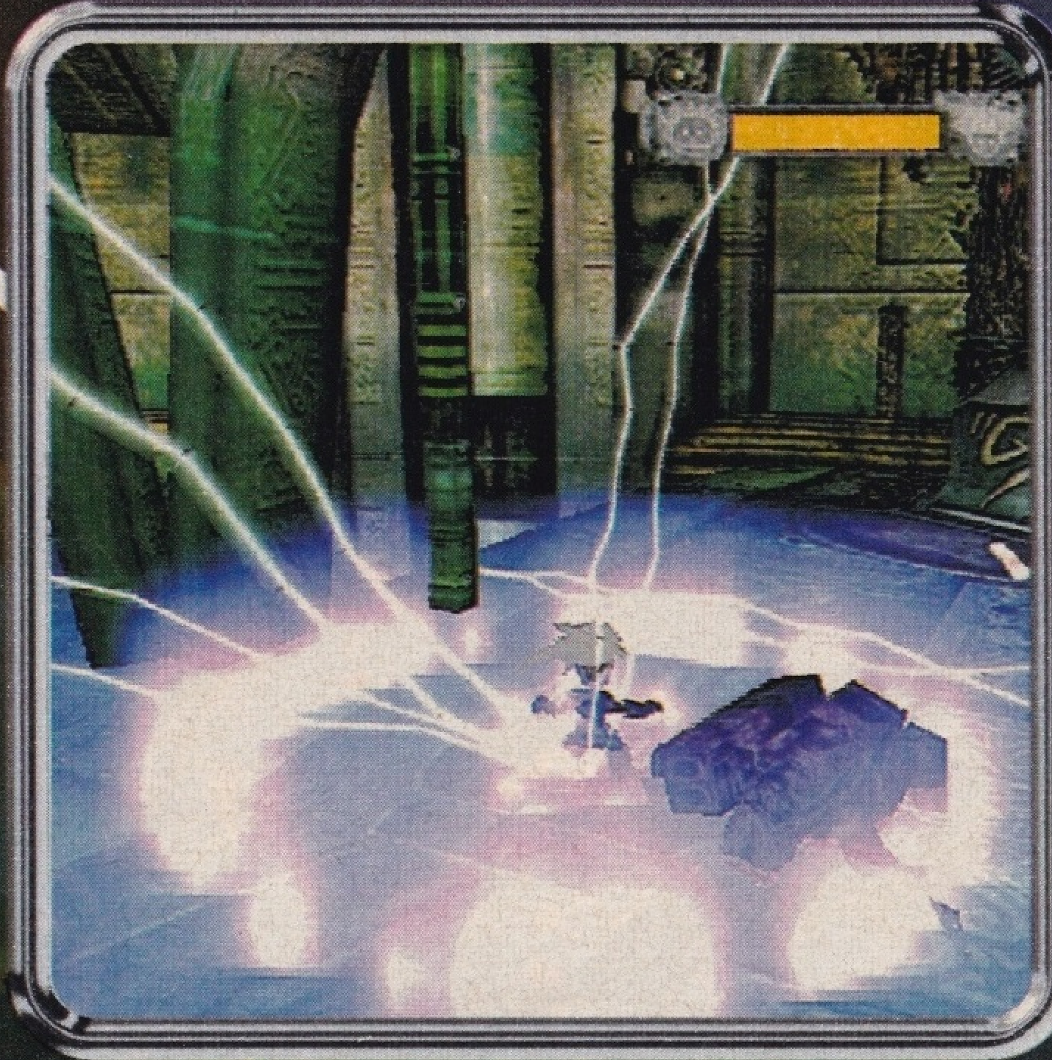
W tym numerze przygotowaliśmy dla Was przede wszystkim moc recenzji gier, które właśnie ukazują się na rynku w polskiej wersji językowej. Jest w czym wybierać, zwłaszcza że polscy dystrybutorzy coraz staranniej dbają o swoich klientów, zatrudniając np. BARDZO ZNANYCH aktorów, którzy użyczają głosu postaciom z gry. Tak jest np. w przypadku FALLOUT TACTICS. Mamy też poradnik, który powinien spodobać się fanom RPG, a ICEWIND DALE w pierwszej kolejności. Teraz przejście przez lokacje HEART OF WINTER nie powinno stanowić już żadnej trudności.

Dla internautów i chętnych do zabawy w gry sieciowe przygotowaliśmy krótkie kompendium, jak to wszystko zacząć (tekst LAN-Party). Są trzy plakaty oraz absolutny hit: pierwsze wrażenia z filmu „Władca Pierścieni". No i moc konkursów. Zapraszamy do wspólnej zabawy.

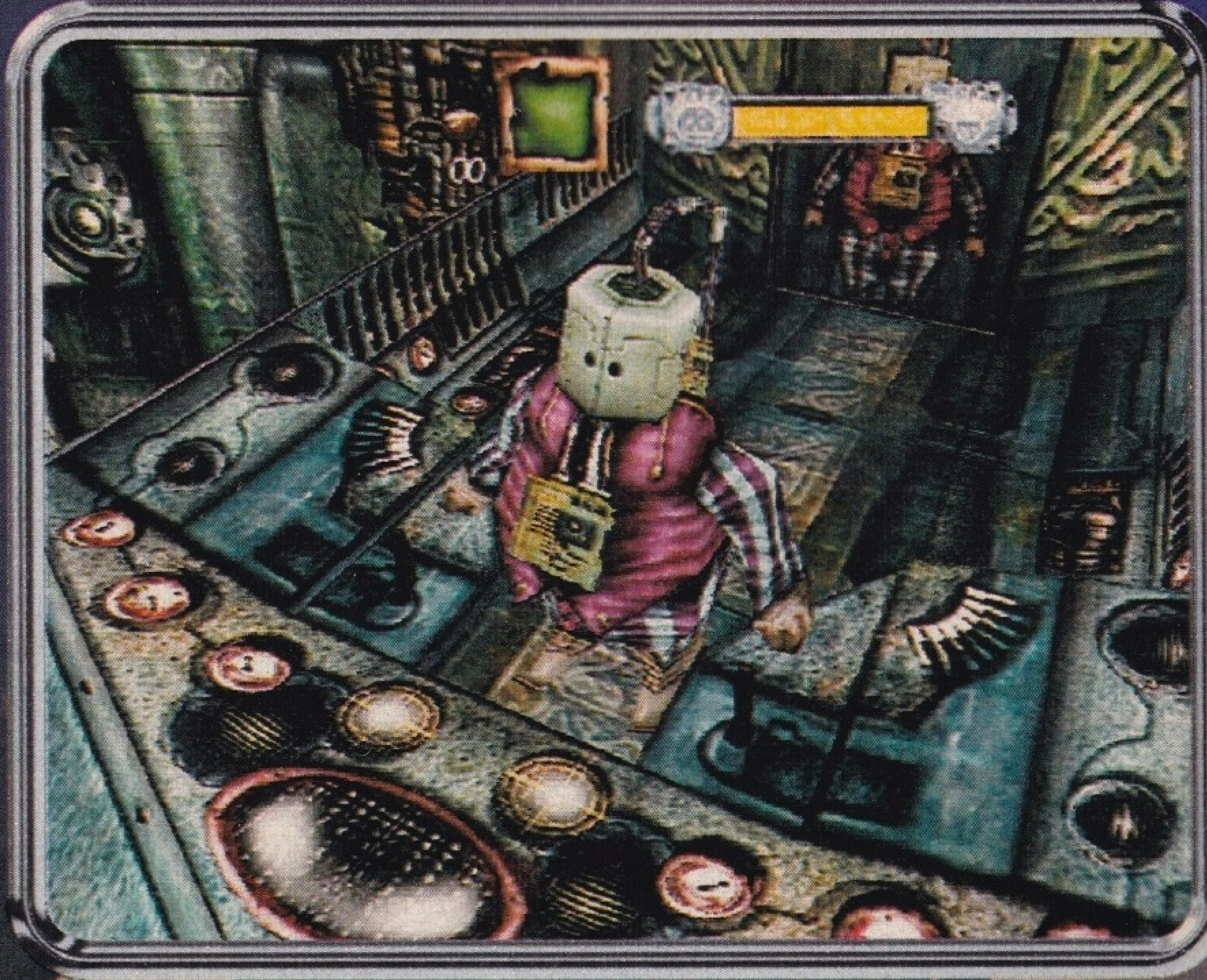
Redakcja

W NASTĘPNYM NUMERZE (7 CZERWCA) GRA Z CLICKERSEM!

Evil Twin
Cyprien's Chronicles



Tym razem Cyprian ma nie lada kłopoty. Czyżby znalazł się w centrum wyładowań atmosferycznych?



Ponura kolorystyka i wizje, jak z sennego koszmaru. Oto, co proponują ci twórcy zapowiadającego się na przebój tytułu

Jeżeli lubisz horrory i nie boisz się, że ich bohaterowie przyśnią ci się w nocy, możesz śmiało wybrać się w podróż z pewnym chłopcem o imieniu Cyprian

Koszula w paski, dżinsy i ogromne buty. Na głowie strzecha włosów, a oczy wielkie jak u postaci z anime. **Oto dziesięciolatek Cyprian – bohater gry EVIL TWIN. Jednak mimo jego młodego wieku i nieco „bajkowej" grafiki, program nie będzie przeznaczony dla dzieci.** A jeśli już, to dla maluchów o baaardzo mocnych nerwach. Cyprian wkracza bowiem w najbardziej przerażający ze światów: w krainę nocnych koszmarów i sennych majaków. Tam wszystko przybiera fantazyjne kształty, rodzą się przedziwne potwory, a logika wydarzeń nie ma zupełnie nic wspólnego z tą znaną z rzeczywistego życia. Czy przypominasz sobie swoje straszne sny, po których budziłeś się przerażony i zlany potem? Pamiętasz wszechogarniającą atmosferę obcości, strach dławiący gardło i okropne postacie zaludniające świat sennej wyobraźni? **Wyobraź sobie, że podobnie jak Cyprian trafiłeś właśnie do takiej krainy. W tym złowrogim i tajemniczym miejscu musisz poradzić sobie ze złą Zmorą i zniszczyć jej wpływ na życie innych ludzi.**



Cyprian nie będzie jednak pozostawiony sam sobie, bo cóż mógłby zdziałać bezradny dziesięciolatek rzucony we wrogie otoczenie? **We śnie chłopiec dysponuje potężną mocą i może zamieniać się w Cypriana – wojownika obdarzonego nadnaturalną mocą i wzorowanego na komiksowych herosach.**



Mały chłopiec nie ma zbyt wielu szans w okrutnym świecie...

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES to gra platformowa (słusznie wskazywane są podobieństwa do RAYMANA), wzbogacona o liczne elementy przygodowe. Gracz będzie musiał pokonywać wrogów, zbierać stosowne „bonusy", przemieszczać się po różnych poziomach, a także rozwiązywać liczne zagadki logiczne i kontaktować się z postaciami ze świata snu.

Tak jak jego komiksowi idole, Cyprian będzie walczył z każdym napotkanym Złem. **Podczas podróży przez sześć ogromnych wysp spotka ponad 100 niezależnych postaci, wśród których będą nie tylko wrogowie, ale także przyjaciele.** Poziomy zostały bardzo rozbudowane i pieczołowicie opracowane, dzięki czemu gra ma zapewnić kilkadziesiąt godzin zabawy.

Jakie będą atuty EVIL TWIN? Przede wszystkim połączenie gry akcji i przygodówki oraz niesamowity nastrój, przypominający to, co kinomani mieli okazję widzieć we francuskim (również!) filmie pt. „Miasto zaginionych dzieci". Warto zwrócić uwagę na fakt, że kolorystyka gry utrzymana jest w dość ponurym tonie. Tu nie będziesz miał do czynienia z cukierkowymi i pastelowymi barwami. Kolory, mimo swej intensywności, mają wzmagać nastrój grozy. Dynamiczna akcja, logika sennego koszmaru i odpowiednio dobrana muzyka nie mogłyby jeszcze zapewnić rozrywki na odpowiednim poziomie, gdyby nie rewelacyjna, trójwymiarowa grafika.

Marzeniem chłopca jest wypełnienie misji i powrót do rzeczywistego świata, w którym mógłby beztrosko świętować kolejne urodziny. A ty będziesz musiał zrobić wszystko, żeby Cyprian zdążył na swoje urodziny!



Na razie informacje o tej grze można znaleźć tylko na niemieckojęzycznej stronie producenta

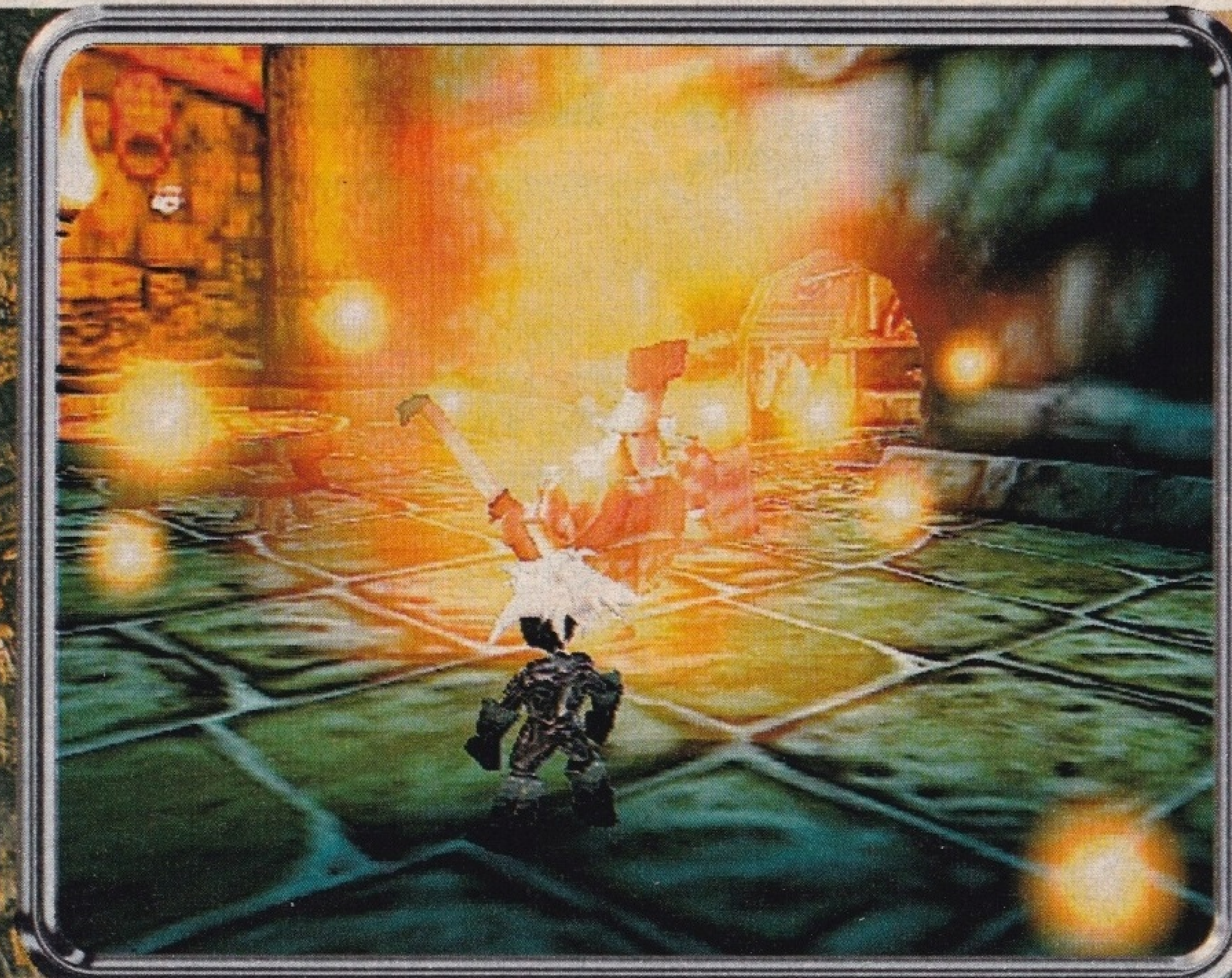
PC	PS2	N64	DC	A
Evil Twin: Cyprien's... Platformówka z Rozbudowaną Fabułą				
Premiera: jesień 2001				
Ubi Soft / LEM				1-2 graczy

Wspaniała grafika i upiorny nastrój to atuty gry o walce ze Złem w świecie koszmarów. Czyżby kolejny znak, że platformówki na PC nie umierają.

kto to zrobił

IN UTERO

Ta francuska firma na razie może pochwalić się współpracą przy tworzeniu takich gier jak JEKYLL AND HYDE i ODYSEJA (EVIL TWIN jest ich pierwszą, całkowicie samodzielną produkcją). Jest częścią większego koncernu, który między innymi zajmuje się produkcją dla telewizji. Na samym początku Cyprian też miał wystąpić w filmie animowanym, ale okazało się, że lepiej nadaje się na bohatera gier.



...na szczęście, gdy zagrożone jest jego życie, potrafi zmienić się z 10-latka w obdarzonego nadnaturalną mocą herosa



Tekst: Jacek „Randall" Piekara

CALL OF CTHULHU

DARK CORNERS OF THE EARTH

Już niedługo na ekrany komputerów wkroczy klasyka horroru i to oparta na sławnych opowiadaniach samego mistrza Lovecrafta. Zrobi się naprawdę strasznie!

CALL OF CTHULHU to gra akcji z fabułą opartą na motywach z twórczości Lovecrafta. Ten pisarz-samotnik, żyjący w pierwszej połowie poprzedniego wieku, przez wielu badaczy horroru uznawany za najważniejszego twórcę w historii, stworzył tak zwaną „mitologię Cthulhu". Pełno w niej tajemniczych i przerażających Starych Istot. Owe przypominające morskie stwory bestie rządziły kiedyś Ziemią, obecnie zaś, zepchnięte w niebyt, egzystują w innym wymiarze i czekają na rytuał, który sprowadzi je do dawnego królestwa.

CALL OF CTHULHU powstaje na systemie graficznym wykorzystanym wcześniej w takich grach jak PRINCE OF PERSIA 3D czy WILD WILD WEST. Jednak w przeciwieństwie do tych dwóch tytułów, w CALL OF CTHULHU zostanie zastosowany sposób widzenia z perspektywy pierwszej osoby. Co ważne, na ekranie nie będzie żadnych pasków menu ani ikonek. **Autorzy twierdzą, że zależało im na jak największym stopniu realizmu – pokazywaniu dokładnie tego, co widzi bohater.** Zadbali też o to, aby każdy występujący w grze obiekt, który nie jest ścianą ani podłożem, był „interaktywny", czyli, aby bohater mógł go przesuwać, zniszczyć albo na przykład podnieść. Pod skrzynie można podłożyć dynamit i wówczas eksplozja rozniesie drewniane szczątki po okolicy, a szyby w oknach dają się łatwo stłuc. W CALL OF CTHULHU będzie można też zbudować sobie... samochód. Autorzy rozważają również umieszczenie w grze samolotu!

Ten pan ma trochę ziemistą cerę. Może jest Obcy?

Brak wskaźników na ekranie uniemożliwi obserwowanie stanu zdrowia bohatera. **Jeśli więc będziesz chciał sprawdzić, jak bardzo jesteś ranny – znajdź lustro i przyjrzyj się sobie. Na twoim ciele będą widoczne siniaki i poważniejsze rany.** Jeśli bohater podczas bójki złamie nogę, zacznie kuleć, a gdy otrzyma postrzał w bark, będzie miał kłopoty ze strzelaniem. Jakby tego było mało, bohaterowie będą się też zmagać ze swoim stanem psychicznym. Może się zdarzyć, że utracą zmysły i dopadną ich halucynacje. Musisz się liczyć z sytuacją, gdy, napotkawszy kilka stworzeń spoza czasu i przestrzeni, nie będziesz mógł normalnie patrzeć na rzeczywistość – doznasz wizji, jakie przynależą jedynie pacjentom zakładów bez klamek. To prawdziwa innowacja! Trudno byłoby wymienić grę, w której stan psychiczny bohatera miałby takie znaczenie.

Przed tymi wszystkimi zagrożeniami będziesz się mógł obronić dzięki broni pochodzącej z lat dwudziestych poprzedniego wieku: rewolwerom, dubeltówkom i maczetom. **CALL OF CTHULHU nie może się też obyć bez magii. Będzie ona jednak służyła głównie do długiego utrzymywania się pod wodą czy ochrony przed ogniem.**

Spośród lokacji, jakie odwiedzisz, na czoło wysuwa się opiewane przez Lovecrafta mistyczne miasteczko Nowej Anglii, Innsmouth. Kiedyś tętniło życiem, potem zmieniło się w ponurą osadę rybacką. Nasz świat spotyka się tam z wymiarem, w którym rządzą Stare Istoty, próbujące prześlizgnąć się do ludzkiej rzeczywistości. To miejsce, gdzie zaczynają się wszystkie koszmary... Także ten, którego doświadczysz na swoim komputerze.

Twój bohater po spotkaniu z Obcymi może wydawać się trochę zmęczony...



Przedwieczne Istoty wyglądają obrzydliwie. No wiesz, macki i te sprawy...



Mroczne korytarze, wyłaniająca się zza ściany smuga światła... Brrrr!



Modne ubranko zawsze cieszy. Nawet gdy wkoło straszy



Strona jest dosyć uboga graficznie, można jednak znaleźć na niej podstawowe informacje o grze. I tyle na razie

kto to zrobił

HEADFIRST PRODUCTION

Jego czołową postacią jest Simon Woodroffe, który zasłynął jako autor przygodowej serii SIMON THE SORCERER. Zarówno on, jak i reszta Headfirst deklarują się jako zapaleni fani RPG w wydaniu fabularnym. Oprócz zabawy z CALL OF CTHULHU pracują nad grą opartą na sławnej serii anime BATTLE OF THE PLANETS.

PC | PS2 | N64 | DC | A

Call of Cthulhu

Akcja Zaprawiona Horrorem

Premiera: Gwiazdka 2001

Headfirst / CD Projekt | 1 gracz

Pogłoski o tak zatytułowanej grze sięgają jeszcze połowy lat 90. Wszystko wskazuje, że wreszcie ziszczą się i powstanie przepyszny komputerowy horror

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

RED F


Parker jako jeden z nielicznych górników podejmuje walkę na śmierć i życie z korporacją Ultor. Rebelia rozprzestrzenia się na dobre

Kolejna strzelanina 3D? Uwierz na słowo: tym razem będzie naprawdę wyjątkowa! Jej bohaterowie nie mogą się doczekać, byś wreszcie odpalił grę i dał im poszaleć

Jakiego asa trzymają w rękawie twórcy RED FACTION? Przede wszystkim zaskoczą możliwością niszczenia dosłownie wszystkiego. Ściany, podłogi, sufity – płaszczyzny te będzie można dziurawić i wysadzać. Autorzy nazywają to dumnie technologią „Geo-Mod" (Geometry Modificator). Konsekwencje takiego pomysłu będą wielorakie. Oprócz tego, że będzie można na przykład strzelić do strażnika idącego pomostem powyżej albo podczas ucieczki wyrąbać sobie drogę przez ścianę, pojawią się też inne niesamowite efekty. Otóż, znajdując się na otwartym polu i widząc na horyzoncie zbliżające się sylwetki przeciwników, nie zaszkodzi strzelić z bazooki w ziemię, by móc się okopać w powstałym rowie. Wyobraź sobie też, że ściany bazy sąsiadują z wulkanem. Jeden strzał w ścianę i przez dziurę zaczyna się wlewać kipiąca lawa zalewająca korytarze, spływająca po schodach. Naprawdę, istne piekło!

Te wszystkie cudeńka będziesz mógł podziwiać w grze, której akcja przeniesie cię do 2100 roku. Mars jest kontrolowany przez potężną korporację Ultor, a pracujący w tutejszych kopalniach górnicy nie są zadowoleni z warunków pracy. Na domiar złego, ich szeregi zaczyna dziesiątkować nieznana choroba. Ultor nie zamierza interweniować, więc górnicy wszczynają rebelię, w której chodzi nie tylko o obalenie władzy, ale również o dowiedzenie się, co tak naprawdę wydarzyło się na Marsie. Wcielisz się w jednego z górników, Parkera, który wybrał życie w spartańskich warunkach, porzucając naukę na Harvardzie. Drugą kluczową postacią w grze będzie Gryphon, pracownik korporacji Ultor, który wstąpił w jej szeregi z zamiarem zrobienia świetlanej kariery. Dopiero gdy poznał prawdziwe plany pracodawcy, postanowił dołączyć do rebeliantów. Kolejni dwaj bohaterowie występujący w grze to płatny zabójca Hendrix, który nie może się zdecydować, po czyjej stronie stanąć, oraz najemnik Masako. **Sposób wykonania postaci jest po prostu mistrzowski. Będziesz miał do czynienia z naturalnie cieniowanymi, pełnymi szczegółów bohaterami – żadnych kantów ani tym bardziej nadmiernie dużych pikseli.**

Ci dzielni herosi dostaną sporo fajnych zabawek. W RED FACTION pojawi się standardowy arsenał: dubeltówka, rewolwer, karabin maszynowy i miotacz ognia. Do tego dołączą granaty, wyrzutnia rakiet, zdalnie detonowalne ładunki, słowem: wszystko, czego potrzebuje chcący czuć się bezpiecznie człowiek. **Łącznie piętnaście rodzajów pukawek, z tego część arsenału będzie pochodziła z XXII wieku.** Każda z broni posiada dwa tryby strzelania, można także będzie używać różnych rodzajów amunicji. Rewolwer można ustawić na tryb dokładnego celowania, ale wówczas strzela się wolniej. Można go jednak przełączyć na tryb, w którym pociski wypluwane są z dziką szybkością, tyle że fruną nie zawsze tam, gdzie chciałbyś trafić. A co się stanie, gdy przeciwnik cię postrzeli? Twórcy gry obiecują jak najbardziej realistyczny system zachowań postaci w przypadku otrzymania rany. Na przykład, gdy kula trafi w rękę, rannemu upadnie broń. Na śmietnik historii odejdą sytuacje, gdy nafaszerowany ołowiem delikwent spokojnie strzela i ręka nawet mu nie zadrży.

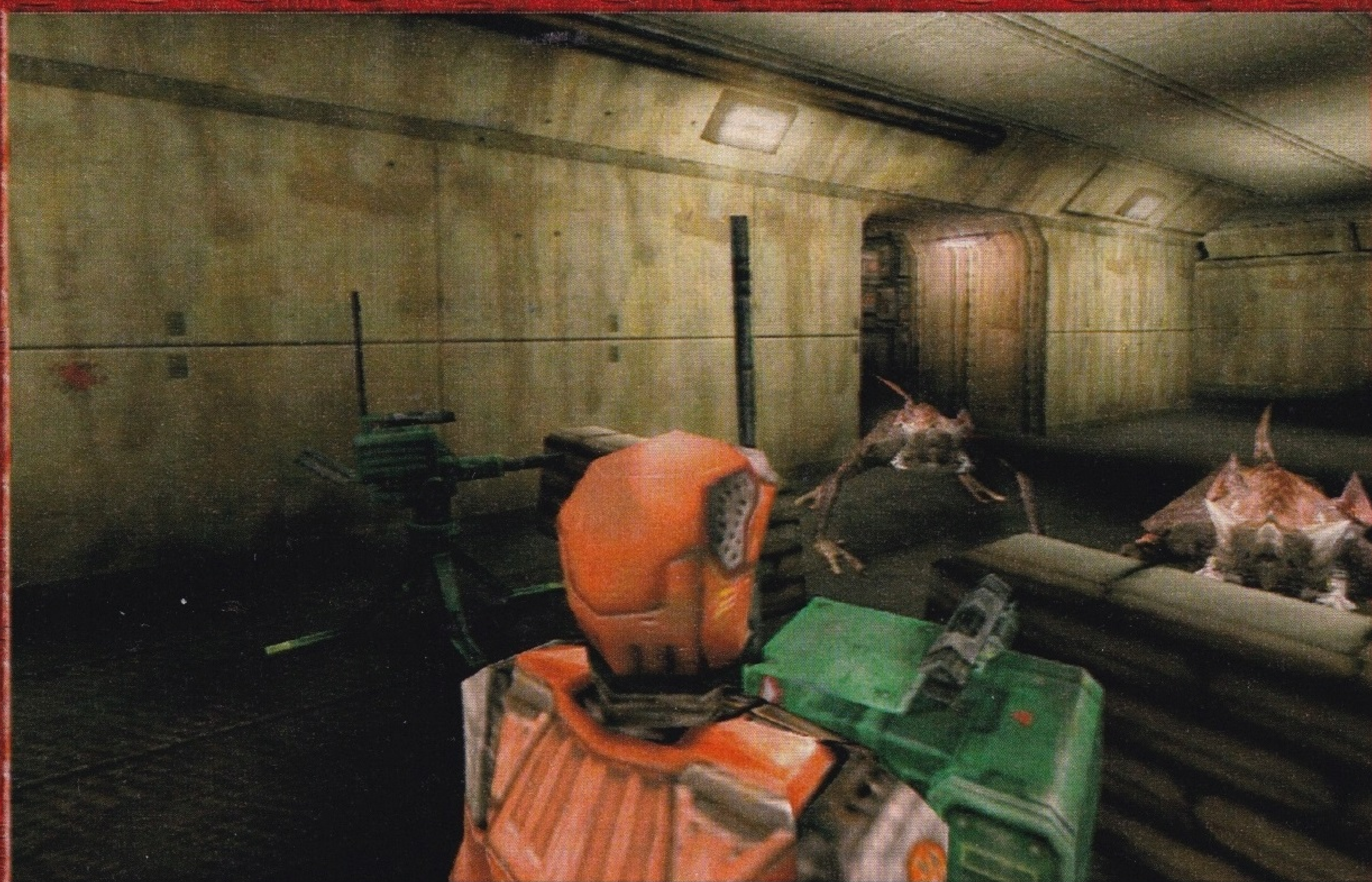
A jakie jeszcze czekają cię niespodzianki? Otóż Parker będzie mógł wsiadać do pięciu rodzajów maszyn. Znajdą się wśród nich takie cacka jak jeep, transporter opancerzony, myśliwiec, batyskaf oraz wielka ryjąca maszyna, którą można się poruszać pod ziemią! Tym buldożerem można siać niesamowity popłoch w szeregach przeciwnika, wwierciwszy się na przykład w sam środek kantyny, w której

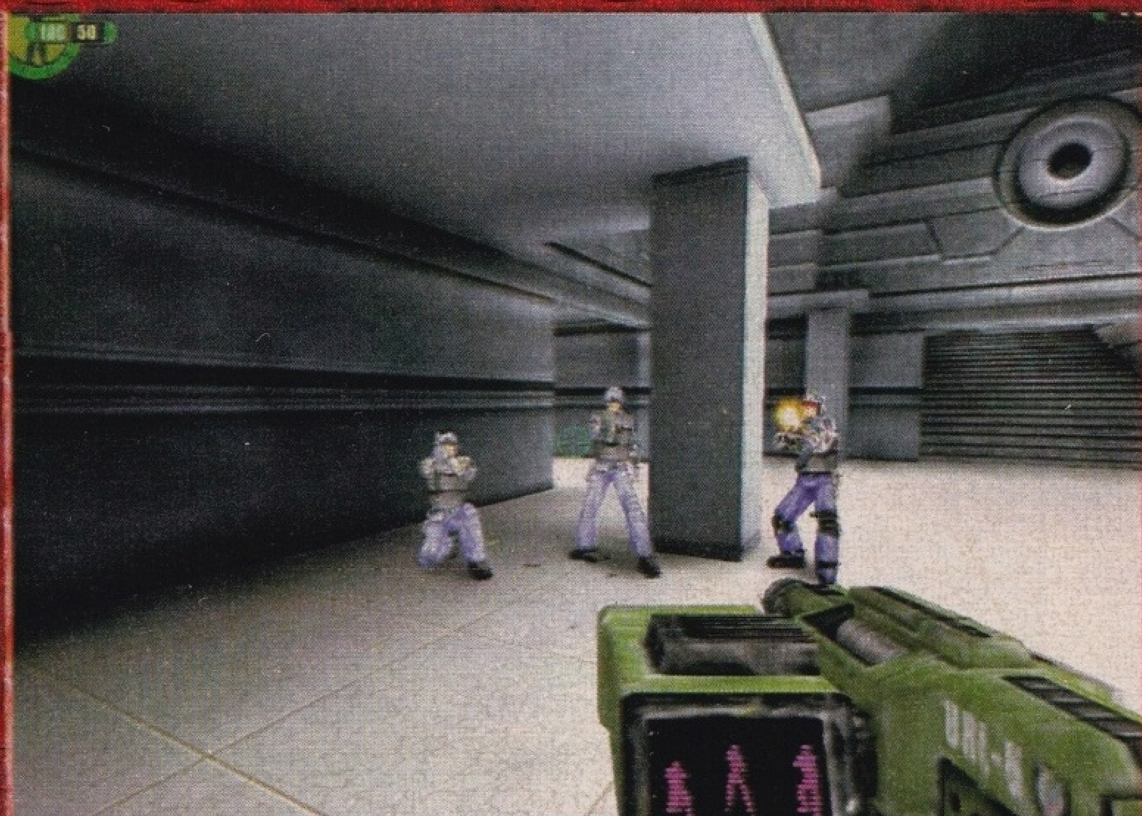

Eos – przywódczyni rebeliantów. Gdy zaczęły się kłopoty, nie wahała się, po czyjej stronie stanąć



Choć na grę trzeba jeszcze poczekać, jej strona jest całkiem rozbudowana. Znajdziesz tu nowinki, opisy postaci i obrazki

ACTION™


Okazuje się, że trzeba walczyć nie tylko z ludźmi. Oto na drodze stają przedstawiciele miejscowej, marsjańskiej fauny. Raczej nie dadzą się oswoić


Zmagań z korporacją ciąg dalszy. Przeciwnicy mają mocne argumenty. Ale chyba się nie boisz?

biwakują strażnicy Ultoru. Każdy z pojazdów posiada, rzecz jasna, odrębne uzbrojenie. **Owych pięć rodzajów maszyn musi się mieć po czym poruszać i dlatego w RED FACTION będziesz musiał przejść dwadzieścia poziomów, zawierających niemal wszystkie możliwe typy terenów.** Jak będą wyglądać misje? W jednej z nich będziesz musiał obronić posterunek. Zabarykadujesz się w małej wieżyczce strażniczej położonej pośrodku wielkiej sali. Ze wszystkich stron będą zbliżali się do ciebie strażnicy Ultoru, a tobie pozostanie obracanie działka i strzelanie na wszystkie strony. Będziesz musiał rozglądać się wokół i nie dopuścić, aby któryś z przeciwników zdołał się wedrzeć na broniony posterunek. W zasięgu twojego wzroku i lufy znajdą się nie tylko strażnicy Ultoru (zarówno ludzie, jak i roboty), ale również kręcący się po kopalni międzygalaktyczni najemnicy oraz... okazy marsjańskiej fauny. Można się więc spodziewać zwierzaków na miarę filmowego „Aliena".

Lekko zawiedzeni mogą być natomiast miłośnicy DUKE NUKEM 3D, gdzie „książę" co chwilę wygłaszał jakieś krótkie komentarze z kultowym „Groovy" na czele. W RED FACTION Parker będzie się wypowiadał jedynie w trakcie licznych scenek przerywnikowych. Podczas samej rozgrywki zajmie się strzelaniem, a nie filozofowaniem.

Zapowiedzi dotyczące sprzętu, który umożliwi grę, są więcej niż obiecujące. Według autorów, rekomendowanym do zabawy zestawem będzie (zaledwie!) P II 400 oraz karta graficzna z akceleracją 3D. Jeśli chodzi o dostępne rozdzielczości, RED FACTION będzie można uruchamiać do trybu 1280 x 1024 włącznie. Nie należy natomiast liczyć na jakieś cudowne zwroty akcji i dziesiątki dróg jej rozwoju. **Autorzy szczerze przyznają, że fabuła będzie w stu procentach liniowa i że koncentrują się na tym, by skoki adrenaliny były jak największe.** Ich ambicją nie jest bowiem stworzenie opowieści godnej Szekspira. RED FACTION powstaje z myślą o pojedynczym graczu, niemniej jednak w opracowywanej edycji sieciowej będzie się mogło bawić 32 osób jednocześnie. Pojawią się standardowe tryby rozgrywki: Przejęcie flagi oraz Deathmatch.

Na razie wszystko wskazuje na to, że chociaż konkurencja w postaci UNREAL 2 i DOOM 3 nie śpi, i przygotowuje się do decydującego starcia, to RED FACTION ma duże szanse wyjść z niego zwycięsko. Trzymamy kciuki!

kto to zrobił

VOLITION

Położona w mieście Champaign w stanie Illinois firma Volition zasłynęła jako twórca DESCENT. Była to bodaj pierwsza gra 3D, w której można było poruszać się we wszystkich kierunkach. Wtedy jeszcze, pracując wspólnie z zespołem Outrage, występowali pod szyldem Parallax Software – i właśnie taki producent figurował pod DESCENT. W zeszłym roku Volition zostało kupione przez potężnego wydawcę gier, THQ. O tej firmie pisaliśmy też przy okazji recenzji gry SUMMONER (CLICK! nr 10/01).

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski


Tak wygląda sytuacja, gdy Parker trochę się zezłości. W starciu z taką bronią wróg nie ma szans


Nikomu nie wolno ufać. Nawet niepozornie wyglądająca niewiasta może przysporzyć ci wiele kłopotów

PC | PS2 | Mac | DC | A

Red Faction
Strzelanina 3D z Ambicjami
Premiera: Gwiazdka 2001
Volition/THQ | 1-32 graczy

Pięć gier w jednej, pełna interakcja z otoczeniem. Słowem: nadchodzi gra XXI wieku! Szykuj się na ostrą rozgrywkę dla posiadaczy mocnych nerwów

Icewind Dale(j) modny





Jeszcze nie ucichły echa po premierze ICEWIND DALE: HEART OF WINTER a tutaj już słychać o dodatku do tego dodatku (premiera zapowiadana na koniec czerwca). Pojawią się w nim nowe przedmioty (oczywiście także magiczne), potwory oraz kolejne okolice do zbadania i podbicia. Dzięki temu wszyscy posiadacze oryginalnego dodatku będą mogli zabrać swoje postacie z poziomów doświadczenia 11-18 na wycieczkę do zamczyska i posępnego podziemia. Oczywiście, jeżeli przyjmą ofertę pewnego poszukiwacza przygód... **Miłośników tego dobrego RPG na pewno ucieszy wiadomość, że dodatek będzie dostępny w Internecie za darmo.** Za darmo, jak za darmo, bo pliki zajmą dobre 75 MB, a ich ściągnięcie może przyprawić posiadaczy modemów o bankructwo...

Dune Online



Niegościnna Diuna to dopiero ma ostatnio powodzenie. Tym razem zostanie wykorzystana do starć grupowych. **Powstaje bowiem gra sieciowa, DUNE GENERATIONS, rozgrywająca się wśród piachów tej planety.** Niestety, gracze nie będą musieli w niej zrobić niczego oryginalnego. Wystarczy, że zmienią swoją chatę w pałac, a dziurawą sakiewkę na pełen złota skarbiec. Jednym słowem chodzi o stworzenie wielkiej i prężnej dynastii. Gracze będą mogli poprowadzić do świetności jedną z trzech grup: handlowców, żołnierzy i najemników. Oczywiście każda z nich będzie miała specyficzne umiejętności, dzięki którym zdoła przytrzeć nosa konkurencji. Taka tematyka zabawy na razie nie wygląda olśniewająco. Trzeba jednak wziąć pod uwagę, że w wyścigu do tronu Diuny (i jej drogocennej Przyprawy) wezmą udział prawdziwi ludzie. To na pewno gwarantuje dużą nieprzewidywalność i mnóstwo atracji. Gra ukaże się pod koniec tego roku.



Trutututututu, tututu!



Miłośnicy „Gwiezdnych Wojen" są doprawdy niezaspokojeni. Bez zastanowienia mogą wydać ostatnie pieniądze na produkty z ich ukochanego świata. Nic więc dziwnego, że ciągle powstają nowe gry opatrzone znaczkiem STAR WARS. Tym razem czas na strategię. O STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUND pisaliśmy już kilka numerów wcześniej, ale wtedy nie można było podziwiać obrazków z tej produkcji. **Dopiero niedawno ujawniono więcej szczegółów na temat tego RTS. Otóż zostanie on przygotowany przez firmę, która ma na swoim koncie doskonałe AGE OF EMPIRES. W walce o kontrolę nad Galaktyką zmierzy się 6 ugrupowań: Imperium, Rebelia, Wookiees, Gunganie, Federacja Handlowa i siły Naboo.** Do walk zostanie wykorzystane ponad 300 różnych jednostek i budowli. Oczywiście nie zabraknie Rycerzy Jedi, Stormtrooperów, X-Wingów, AT-AT, AT-ST i droidów. Trzeba będzie także doglądać rozwoju nowych technologii. Gra ma zaspokoić wymagania zarówno samotników, jak i miłośników starć z kolegami. Dołączony zostanie do niej także edytor, w którym będzie można stworzyć własną rozgrywkę. I chociaż wszystkie te elementy zostały zużyte w RTS do granic możliwości, to przedstawienie ich w świetle Gwiezdnych Wojen na pewno zwiększy ich atrakcyjność. Wygląda więc na to, że w zimowe wieczory (wtedy ma się ukazać ta gra) Moc naprawdę będzie z miłośnikami strategii!



Kobieta-złodziej skrada się!

W dzień zwykła milionerka, w nocy... złodziejka. Kto taki? Katherine Kelly, urocza, rudowłosa dziewoja, która już niedługo pojawi się na ekranach komputerów i konsol nowej generacji. Gra KAT BURGLAR opowie o jej najciekawszych włamaniach dokonywanych nie dla pieniędzy, lecz dla świetnej zabawy. **Muzea, magazyny, domy prywatne – wszystko to będziesz mógł obrobić ku chwale zręcznych dłoni. Póki co jednak producent programu niechętnie zdradza jakiekolwiek szczegóły.** Wiadomo jedynie, że główną bohaterkę oglądać będziesz zza jej pleców, tak jak to miało miejsce w serii TOMB RAIDER, a obok nielicznych walk pojawią się skomplikowane zagadki oraz cała masa skradania. Bardzo duże znaczenie zyska skomplikowana, wijąca się niczym żmija, fabuła, zaś interesująca, nieco „japońska" grafika zasłuży na głośne brawa.



Za dnia lekko znudzona egzystencją milionerka...



Nocą zmienia się w demona sztuki złodziejskiej



SZYBCIEJ, SZYBCIEJ!

Jeżeli spędziłeś godziny, dni i miesiące nad doskonałą grą STAR WARS RACER i masz w domu Playstation 2, to powinieneś się ucieszyć z tego, że trwają prace nad STAR WARS: RACER REVENGE, który ukaże się właśnie na tę konsolę. Będzie to druga część tamtego przeboju, z nowymi, lepszymi podami (tak elegancko nazywa się latające kupy przyszłego złomu), pięcioma nowymi planetami oraz większymi wyzwaniami. Za taką produkcję wzięła się firma odpowiedzialna za wyścigi MOTOCROSS MADNESS, a to już mówi bardzo dużo. Zapowiada się naprawdę ostra jazda!

Rycerze wystąp!



Dawno, dawno temu żyli rycerze, którzy umiłowali sprawiedliwość i pokój. W chwilach wolnych od gonienia smoków, szukania Kielichów i pomagania nadobnym niewiastom (koniecznie dziewicom), lubili także posiedzieć przy okrągłym stole i wymieniać uwagi na temat przygód oraz tego, czy ich ukochany król Artur powinien kazać wyczyścić swój miecz, Excalibur, czy też nie... Setki lat później ci rycerze stali się legendą, o której robi się nawet gry komputerowe! I tak w grze akcji EXCALIBUR przeniesiesz się do średniowiecza, żeby używać do woli magii i zmierzyć się z przeciwnikiem (zarówno tym żywym, jak i komputerowym). Na tym zabawa się jednak nie zakończy. Wiadomo przecież, że do walki można użyć prawie wszystkiego. **Dlatego też gracze będą mogli pobawić się katapultami, wyważać wrota zamków, wylewać wrzący olej na głowy kłębiących się pod murami przeciwników czy zmieniać się w przerażające bestie.** Jeżeli tylko producentom uda się spełnić wszystkie te wspaniałe obietnice, to zabawa będzie nie tylko oryginalna, ale także ekscytująca. Ciekawe, czy po potyczkach będzie można posiedzieć przy sławnym okrągłym stole?

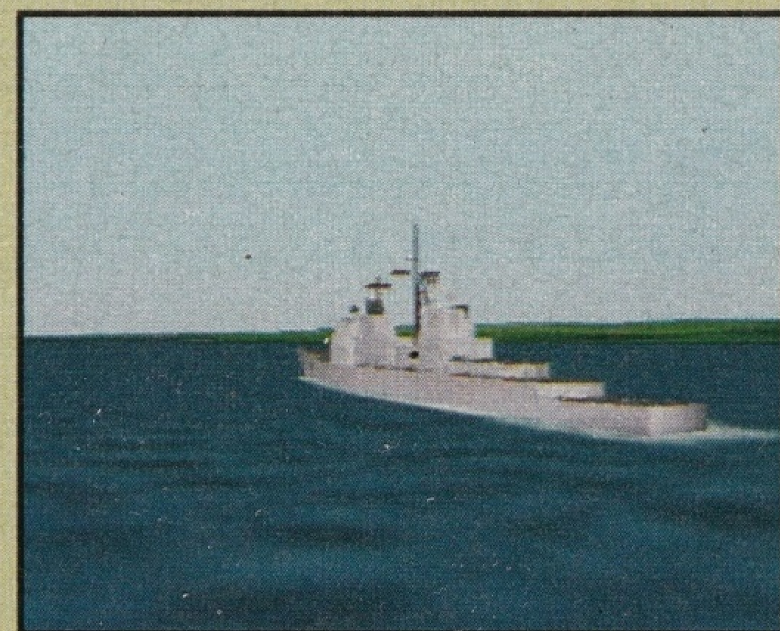






Wydać, nie wydać

Zupełnie niedawno pisaliśmy o odwołaniu prac nad HARPOON 4, a tutaj taka dobra wiadomość! Okazało się, że producentom jednak zmiękły serca i postanowili zająć się tym tytułem. Uff, jak widać, wystarczyło tylko tysiąc błagalnych e-maili. Mamy nadzieję, że też dołączyliście się do naszych próśb...



Jajo czy kura?

No właśnie, ciekawe co było pierwsze? Takich dylematów nie mają chyba twórcy nowej platformówki 2D, czyli FILBERT FLEDGLING. Bohaterem ich gry zostało bowiem... jajo: śliczne, owalne i błyszczące. Niestety, zły los rzucił je daleko od miękkiego gniazda i dobrej mamy. Teraz Filbert musi pokonać wiele niebezpieczeństw, żeby szczęśliwie powrócić do domu. O dziwo, tak dziecinny pomysł może przekształcić się w doskonałą i zabawną grę, a to dlatego, że jej twórcy zamierzają napakować ją żartami i zabawnymi sytuacjami. No cóż, czym skorupka nasiąknie za młodu...





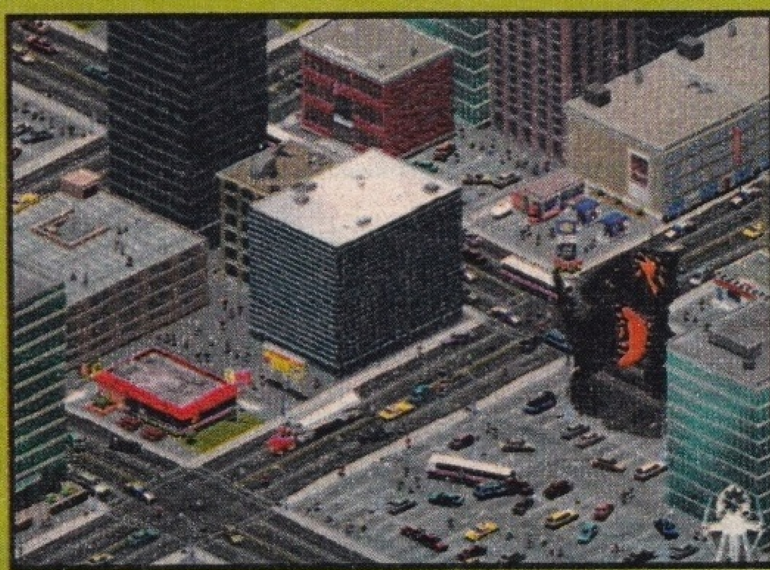




Droga do Hollywood

Szukasz małej, lecz niezwykle oryginalnej gierki, którą mógłbyś zaimponować wszystkim swoim kolegom? Proszę bardzo! Firma Octopus Motor kończy prace nad strategią w czasie rzeczywistym o wiele mówiącej nazwie THEY CAME FROM HOLLYWOOD. Jej fabuła nawiązuje do filmów klasy B, w których to roi się od gigantycznych ośmiornic, rozszalałych dinozaurów, wściekłych kosmitów, kobiet-gigantów oraz krwiożerczych pomidorów. I to właśnie ty wcielisz się w te wszystkie przerażające stworzenia! Będziesz niszczył budynki i pożerał ludzi (którzy to wystawią przeciwko tobie całą swoją ziemską armię), podróżował w czasie, a przede wszystkim śmiał się do rozpuku. Do programu dołączony zostanie generator miast, dzięki czemu zabawa trwać będzie... w nieskończoność.





Command & Conquer
Youri's Revenge

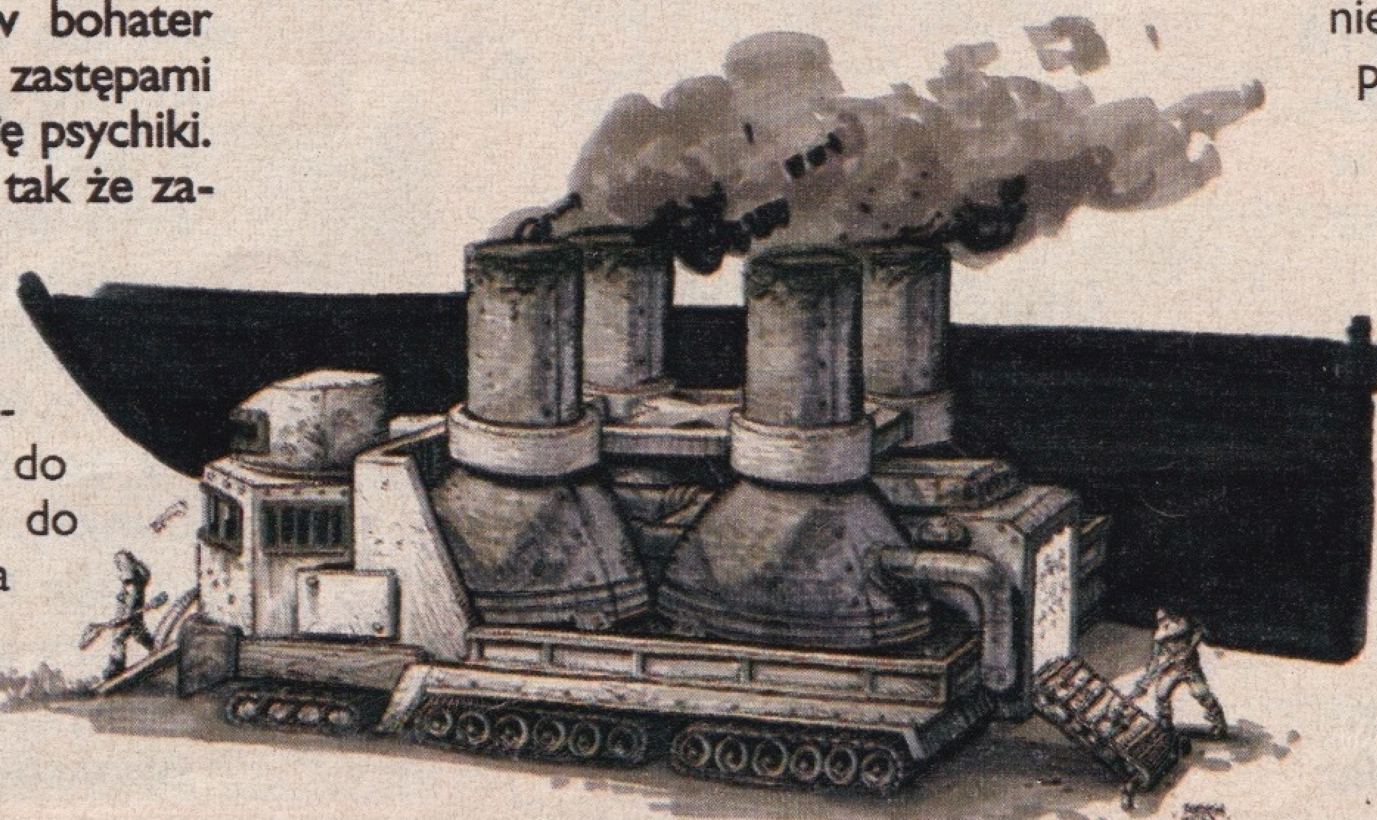
RED ALERT 2 pojawił się jesienią ubiegłego roku. Minęło pół roku i oto Westwood ogłosił, że przygotowuje pakiet nowych misji do tej gry. Co zaskakujące, jej pełny tytuł będzie brzmiał: COMMAND & CONQUER YURI'S REVENGE, czyli wcale nie będzie przypominał „ojca”: RED ALERT 2.

Akcja YURI'S REVENGE rozpoczyna się dwa miesiące po wydarzeniach z RED ALERT 2. Wojna pomiędzy Wschodem a Zachodem została zakończona. **Pod koniec działań wojennych zaginął słuch o potężnej postaci z szeregów Sowietów, Yuriju. I oto teraz ów bohater powraca, razem z wiernymi zastępami żołnierzy wykorzystujących siłę psychiki. Szybko zaczął podbijać świat, tak że zanim Alianci się zorientowali, pod ich kontrolą pozostało jedynie San Francisco.** Nie mając wyboru, skierowali najbardziej doborowe oddziały do maszyny czasu, wysyłając je do epoki, w której potęga Yurija nie była jeszcze tak miażdżąca. To tam, w przeszłości, rozegra się wojna o losy świata...

YURI'S REVENGE będzie zawierać w trybie pojedynczego gracza 14 misji – po siedem dla Sowietów i Aliantów. Ci pierwsi również będą walczyć z Yurijem, gdyż uważają go za wrogiego agenta. Zaczyniesz od misji, której celem jest obrona San Francisco przed psychicznymi zakusami Yurija i jego ludzi. Kolejne starcia odbędą się m.in. w Sydney, Kairze, Hollywood, a nawet na Księżycu. Finałowa potyczka rozegra się w ojczyźnie Yurija – Transylwanii (czyżby nasz bohater miał się okazać wampirem?!). Niestety, w scenariuszach dla pojedynczego gracza nie można dowodzić armią Yurija. Potencjał militarny owego buntownika to około 10 rodzajów jednostek oraz 20 rodzajów budynków. Dwoma największymi atutami jego oddziałów będą: duża mobilność oraz umiejętność przejmowania jednostek przeciwnika. Natomiast piętą achillesową może się okazać brak znaczącej siły ogniowej.

Spośród czterech rodzajów jednostek największe wrażenie robi Slave Miner, czyli „ruchoma rafineria”. Boomer to łódź podwodna zdolna zachowywać niewykrywalność. Virus to snajperka, strzelająca z bardzo dużej odległości.

Zapowiada się, że YURI'S REVENGE będzie grą barwną, momentami wręcz parodystyczną. Bo jak inaczej określić zmaganie się w Hollywood z oddziałami domniemanego wampira? Oby tylko nie zabrakło jej magicznego uroku, jaki stał się częścią legendy COMMAND & CONQUER.



Wasze TOP





1 Grand Theft Auto 2



2 The Sims



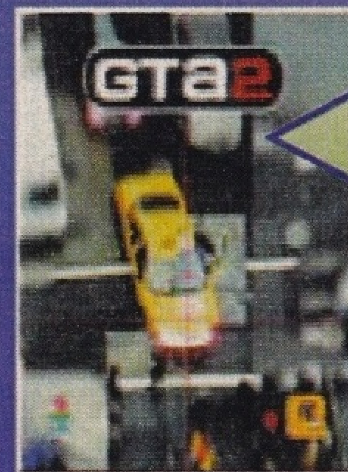
3 Diablo 2



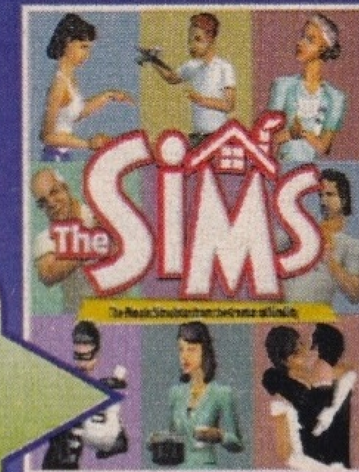
4 Worms Armageddon



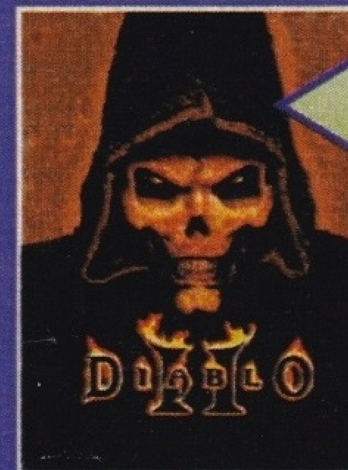
5 Settlers 4



1. Grand Theft Auto 2
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
(1) Przeciwnicy biją się o miejsca, a złodzieje samochodów znów na czele peletonu



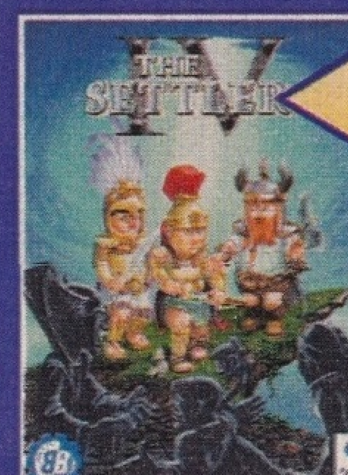
2. The Sims
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
(3) Rodzinka otrząsnęła się z szoku, jakim była poprzednia pozycja i pnie się w górę



3. Diablo 2
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
(2) Łaska graczy odwróciła się od Pana Ciemności. Teraz musi sobie radzić sam



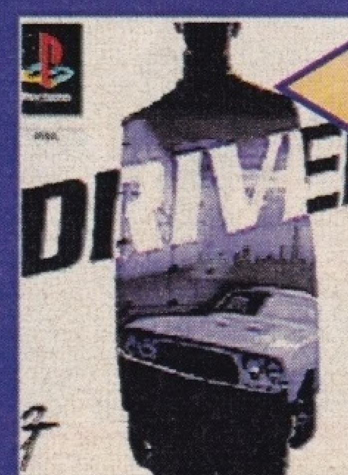
4. Worms Armageddon
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC
(4) Już od dłuższego czasu robaki zajmują tę samą pozycję. Zasiedziały się czy co?



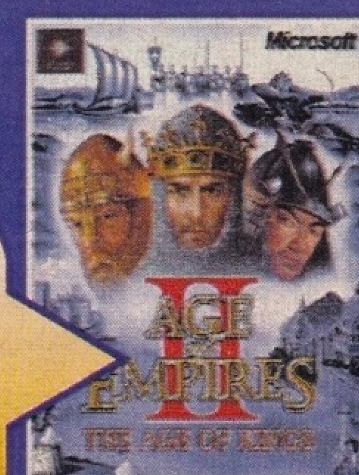
5. Settlers 4
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
(24) Osadnicy rozprawili się z Mrocznym Plemieniem i szukają nowych rozrywek



6. Settlers 3
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
(7) Starszy braciszek depcze po piętach rodzeństwu. Szykuje się wielka ekspansja Settlersów



7. Driver
GT INTERACTIVE / LEM / SONY – PC, PSX
(12) Gaz do dechy i od razu są efekty. Byle tylko nie zatrzymała ich drogówka



8. Age of Empires 2
MICROSOFT – PC
(5) Raz się wygrywa, raz się przegrywa. Taki jest niestety urok wielkich bitew



9. FIFA 2001
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX, PS2
(6) Wiosna rozpędziła się na dobre, zielona trawka woła, na piłkę nie ma czasu



10. Quake 3
ID SOFTWARE / LEM – PC
(8) Nikt nie ma też ochoty na wielogodzinne potyczki po Sieci. Lepiej się opalać!

Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli Wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7.
7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.

CLICK! AKCJA!

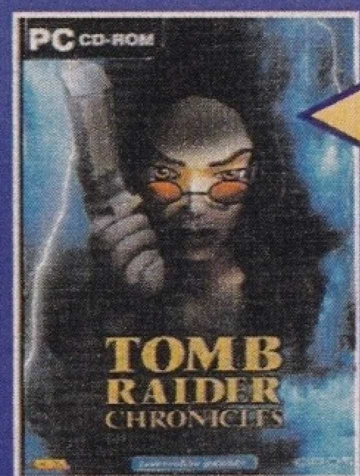
Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, wylosujemy grę PIZZA CONNECTION 2 ufundowaną przez: CD PROJEKT

Grupa pościgowa

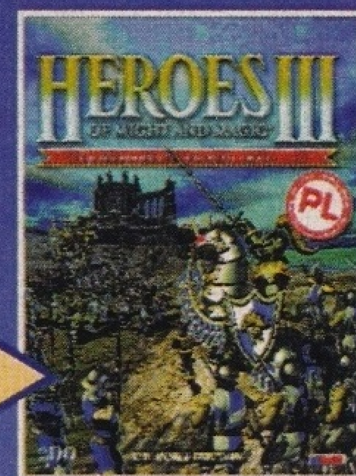
21. **Tony Hawk's Pro Skater 2** – ACTIVISION / LEM – PC, PSX, DC
22. **Diablo** – BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
23. **Starcraft** – BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
24. **Unreal Tournament** – GT INTERACTIVE / LEM – PC, MAC
25. **Tekken 3** – NAMCO / SONY – PSX

P 20

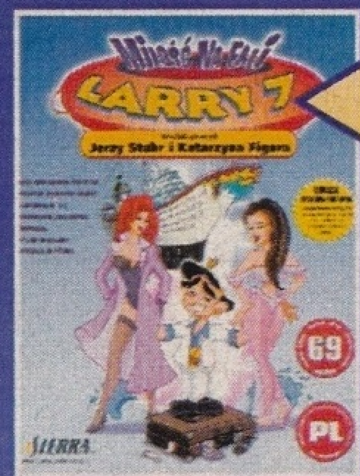
Notowania z ostatnich 2 tygodni



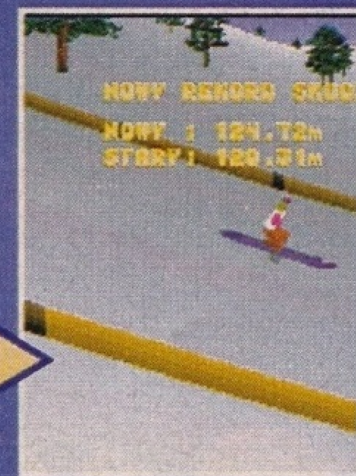
11 Tomb Raider 5
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, GBC
9 — Biedna Lara Croft zagubiła się zupełnie wśród wspomnień z dzieciństwa



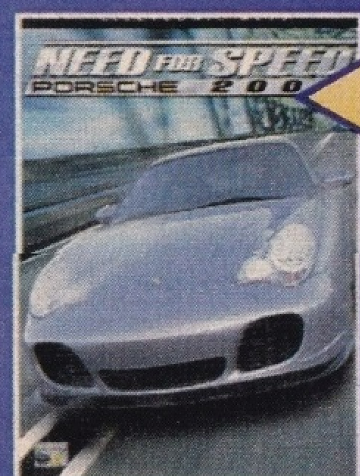
12 Heroes of M&M 3
3DO / IM GROUP – PC
10 — Na rynku pojawia się coraz więcej gier i starszy przebój nie ma już takiego wzięcia



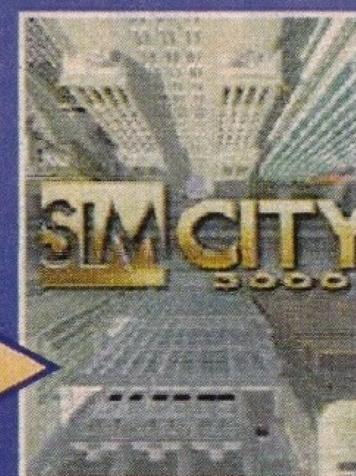
13 Larry 7
SIERRA / CD PROJEKT – PC
13 — Statek miłości płynie, i płynie, i jakoś nigdzie dopłynąć nie może



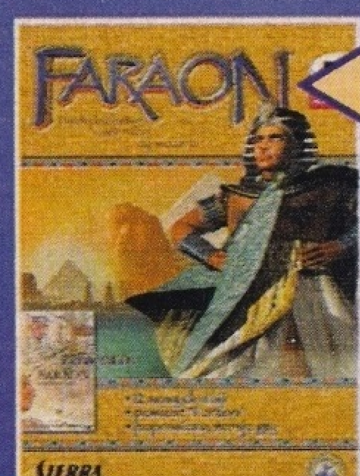
14 Deluxe Ski Jump
MEDIAMOND – PC
N — Witamy na liście. Zamieszanie wokół skoków narciarskich nie słabnie



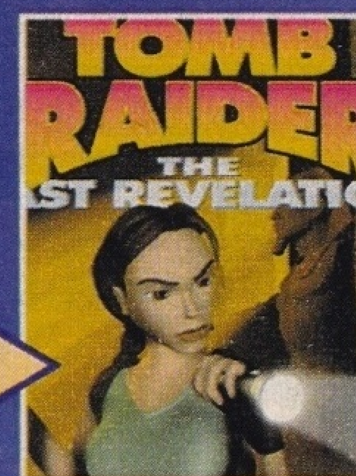
15 Need for Speed: Porsche
EA / IM GROUP – PC, PSX
14 — Pewno zbankrutował na mandatach za przekroczenie prędkości i stąd te kłopoty



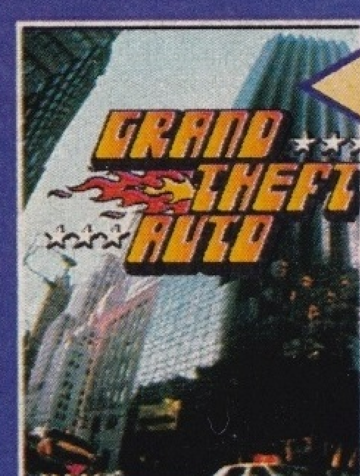
16 Sim City 3000
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
25 — Simowie atakują na wszelkie możliwe sposoby. Część rodzinki grzeje już miejsce na górze



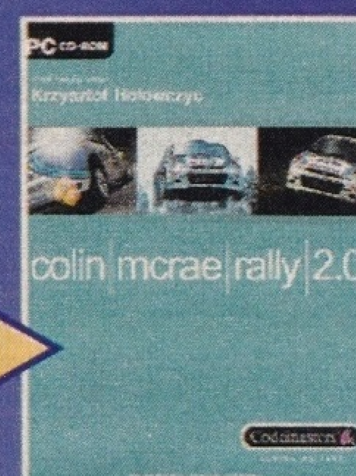
17 Faraon
SIERRA / PLAY IT – PC
21 — Ponieważ zbliża się sezon wakacyjny, rośnie zainteresowanie egzotycznymi krajami



18 Tomb Raider 4
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, GBC
11 — Kompletna klęska. Czyżby pani archeolog przejadło się zwiedzanie grobowców?



19 Grand Theft Auto
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
24 — Gdy nowszej edycji gry tak świetnie się powodzi i starsza zapuszcza silniki



20 Colin McRae Rally 2
CODEMASTERS / CD PROJEKT – PC, PSX
20 — Colin zaparkował na końcu, by nikomu nie przeszkadzać i poszedł po coś do picia

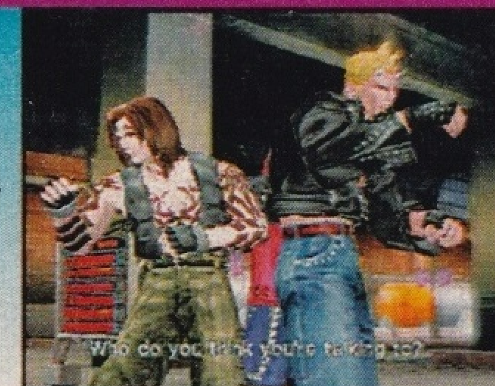
A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

- **26 Wrota Baldura 2** — INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
- **27 FIFA 2000** — EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
- **28 C&C: Red Alert 2** — WESTWOOD / IM GROUP – PC
- **29 Black&White** — EL. ARTS / IM GROUP – PC, PS2
- **30 Sydney 2000** — EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, DC, N64

PRZEBOJE ZE ŚWIATA



HOT
The Bouncer
SQUARESOFT – PS2
Ta gra bije na świecie rekordy popularności. Tylko w naszym kraju jakoś nikt nie chce jej wydać i tym samym uradować graczy.





HOT
The Simpson Wrestling
ELECTRONIC ARTS – PS
Sympatyczne ludziki postanowiły najwyraźniej zażyć trochę sportów i chwycić się za bary. Bardzo zabawna gra.





HOT
Dragon Quest Monsters 2
ENX – GB
Małe potworki są wszędzie. Nie będzie ci łatwo się z nimi uporać, ale za to rozrywki nie zabraknie. W Japonii szaleją na punkcie tej gry.



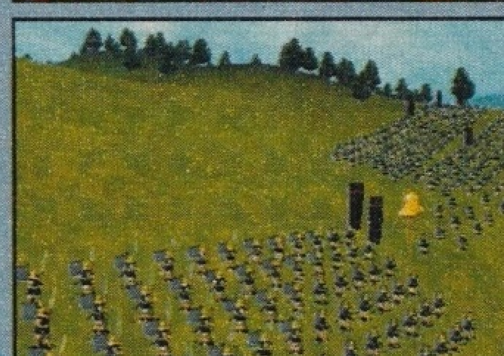
CO SIĘ DZIEJE Z...



Emperor: Battle for Dune
EA / IM GROUP – PC
Ta gra to jeden z najbardziej wyczekanych tytułów ostatnich miesięcy. Choć to już kolejny epizod popularnej serii, nadal cieszy się wielkim zainteresowaniem. U nas już w czerwcu.



Arcanum
SIERRA / PLAY IT – PC
Tytuł ten wciąż nie może ujrzeć światła dziennego. Już w zasadzie jest gotowy, już pojawiają się pierwsze informacje o premierze, po czym wszystko ucicha. Ponoć ukaże się na jesieni.



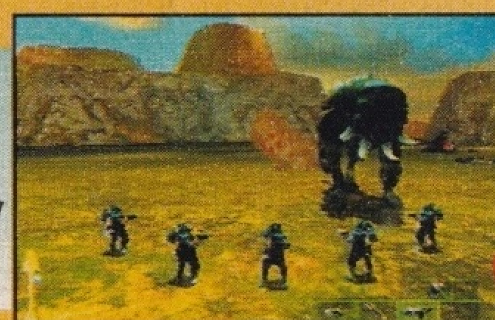
Shogun Total War: Mongol...
EA / IM GROUP – PC
Dodatek do SHOGUNA na pewno będzie wydarzeniem. Być może tym razem totalna wojna zostanie zakończona całkowitą klęską przeciwników. Gra ma się pojawić pod koniec czerwca.

HOT 5 NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE

1 Tropico
POPTOP / PLAY IT – PC
Roztańczona, pachnąca kawą, rumem i sambą wyspa to prawie raj na Ziemi. Wystarczy tylko odpowiednio ją zagospodarować i przejąć władzę



2 Giants: Obywatel Kabuto
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
Sympatyczny olbrzym Kabuto przemówił po polsku. Nasza mowa ojczysta dodała mu tylko uroku



3 Fallout Tactics
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
Nadszedł czas, by wyruszyć na kolejną wyprawę. Czeka na ciebie postnuklearna rzeczywistość pełna niebezpieczeństw



4 Shadow of Memories
KONAMI / SOFTBOX – PS2
Ta podróż w czasie między różnymi epokami powinna spodobać się wszystkim miłośnikom przygodówek



5 Necronomicon
WANADOO / CODA – PC
Wszyscy ci, którym bliskie są spotkania z niewyjaśnionymi mocami i mroczne przygody, znajdą tu coś dla siebie

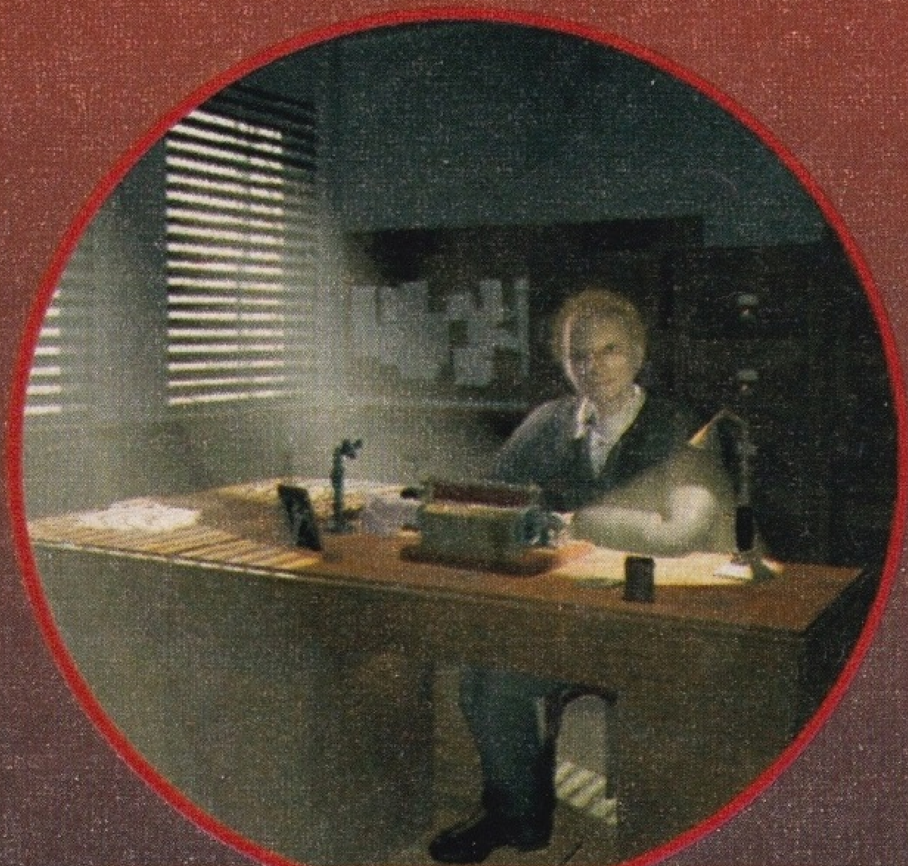




Postacie z opowiadań Lovecrafta należą do trzech grup...



Pierwsza z nich (bardzo mała) to zwyczajni i bardzo naiwni obywatele



Do drugiej należą Badacze, którzy poświęcili życie tropieniu Starych Istot



Trzecia grupa to wyznawcy strasznych Starych Istot i ich sługusy

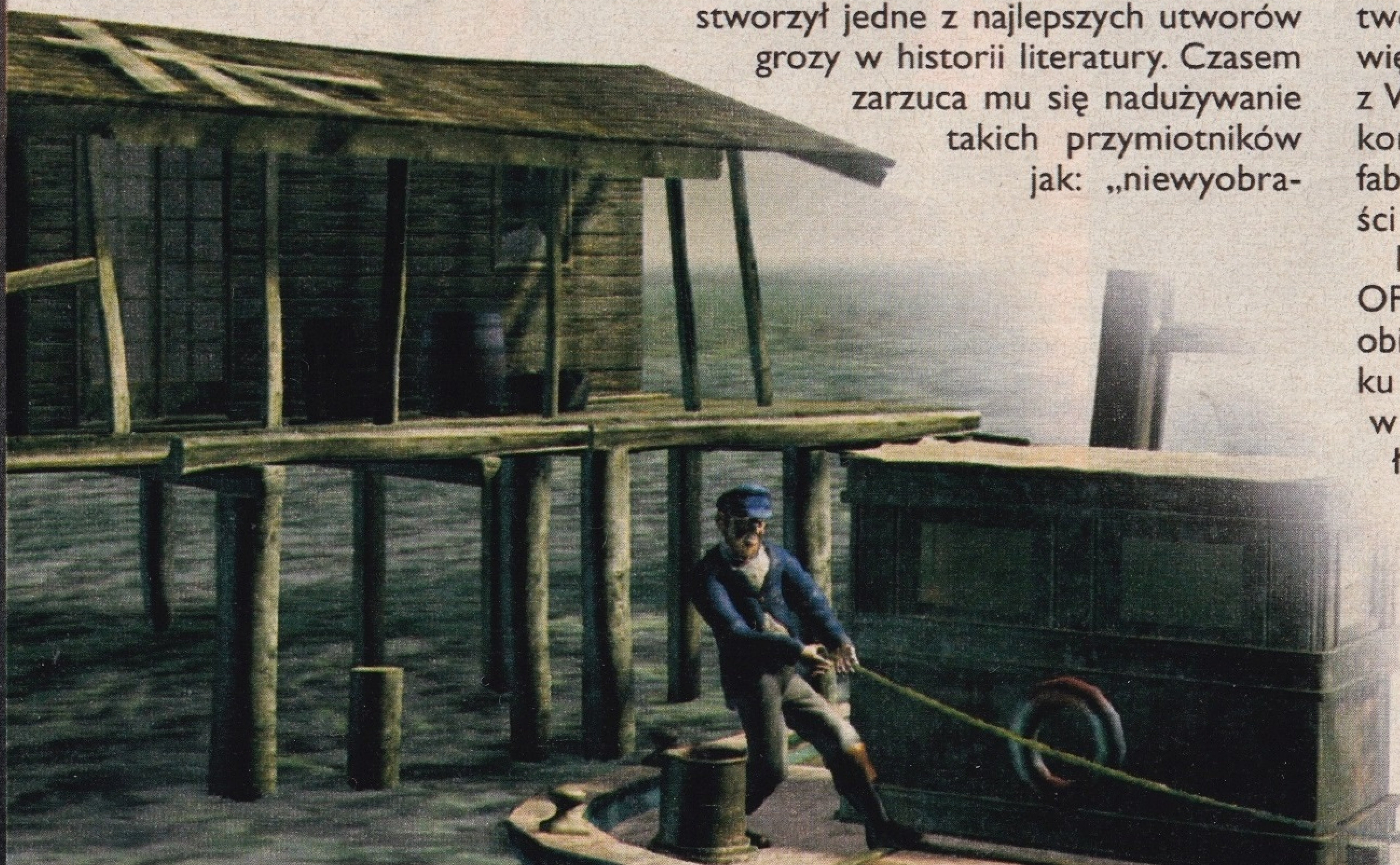
Necronomicon
Dawning of Darkness

Zapomniana przez świat mieścina. Naukowiec, który tak bardzo zagłębił się w mroczne badania, że aż zwariował. No i Stare Istoty. Słowem: cały H. P. Lovecraft



Gra nawiązuje do znanej wielbicielom gatunku twórczości H.P. Lovecrafta, w której bohater zmaga się ze Starymi Istotami. Tym razem przenosisz się do Pawtuxet

Necronomicon to nazwa tajemnej księgi, napisanej przez szalonego Araba Al Hazreda, w której spisane są dzieje dawnych władców Ziemi. Zwani oni byli Starymi Istotami. Do czołowych postaci z tej drużyny należą: Yog-Sothoth, Azathoth, Dagon i wielki Cthulhu. Niegdyś władali światem. Obecnie, zepchnięci do odległego wymiaru, szukają sposobu powrotu do utraconego królestwa. Może im w tym pomóc jedynie specjalny rytuał, dokonany przy pomocy rąk ludzkich. Co pewien czas znajduje się szaleniec gotów go odprawić – zaczyna się wtedy kłębić niebo, biją błyskawice, ale oto pojawia się bohater danej opowieści i blokuje ostatnie sekwencje rytuału. To sprytne rozwiązanie pozwalało H.P. Lovecraftowi snuć kolejne straszne historie. Ów żyjący w pierwszej połowie naszego wieku pisarz, zwany „samotnikiem z Providence", stworzył jedne z najlepszych utworów grozy w historii literatury. Czasem zarzuca mu się nadużywanie takich przymiotników jak: „niewyobrażalny" i „przepotężny", wykorzystywanych do opisów Starych Istot. Jest jednak w tych opowiadaniach starodawny urok i artystyczna szczerość. Przez wielu, także samego Stephena Kinga, Lovecraft uważany jest za największego twórcę horroru w dziejach. Nic więc dziwnego, że francuscy autorzy z Wanadoo Edition, chcąc zrealizować komputerowy horror, oparli jego fabułę właśnie na motywach twórczości Lovecrafta.



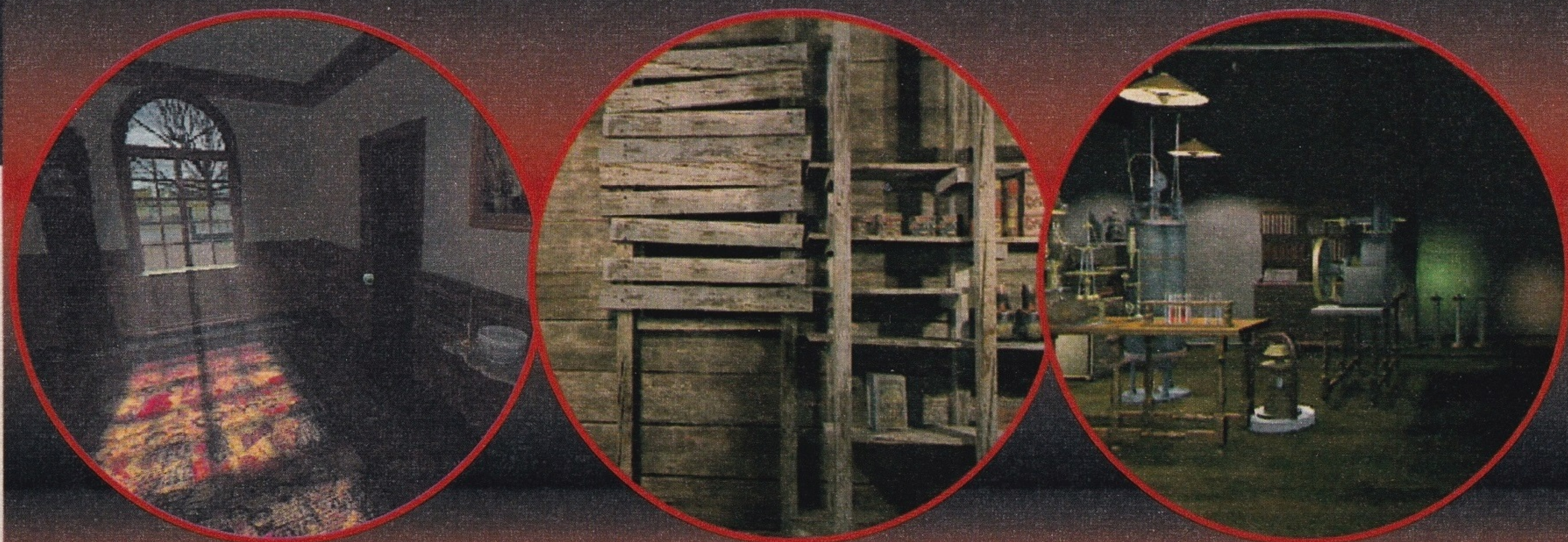
NECRONOMICON: DAWNING OF DARKNESS zaczyna się bardzo obiecująco. Akcja dzieje się w 1927 roku na wschodnim wybrzeżu Stanów, w okolicach niemal całkowicie wymarłej mieściny Pawtuxet. **Gracz, jako William H. Stanton, zaczyna badać historię swojego przyjaciela, który zbyt namiętnie oddał się zgłębianiu Nieznanego.** W efekcie stał się odludkiem, z trudem poznającym własną rodzinę. Jego obsesją był XVIII-wieczny alchemik Gregor Herschel, który pojawił się w Pawtuxet

Chora wyobraźnia mistrza Lovecrafta

kto to zrobił

WANADOO EDITION

Francuska firma specjalizująca się w przygodówkach, które wyglądają jak filmy. To oni wyprodukowali DRACULA 2, a także mniej znaną LEGEND OF THE PROPHET AND ASSASIN. Przygotowują również edukacyjne pakiety multimedialne.

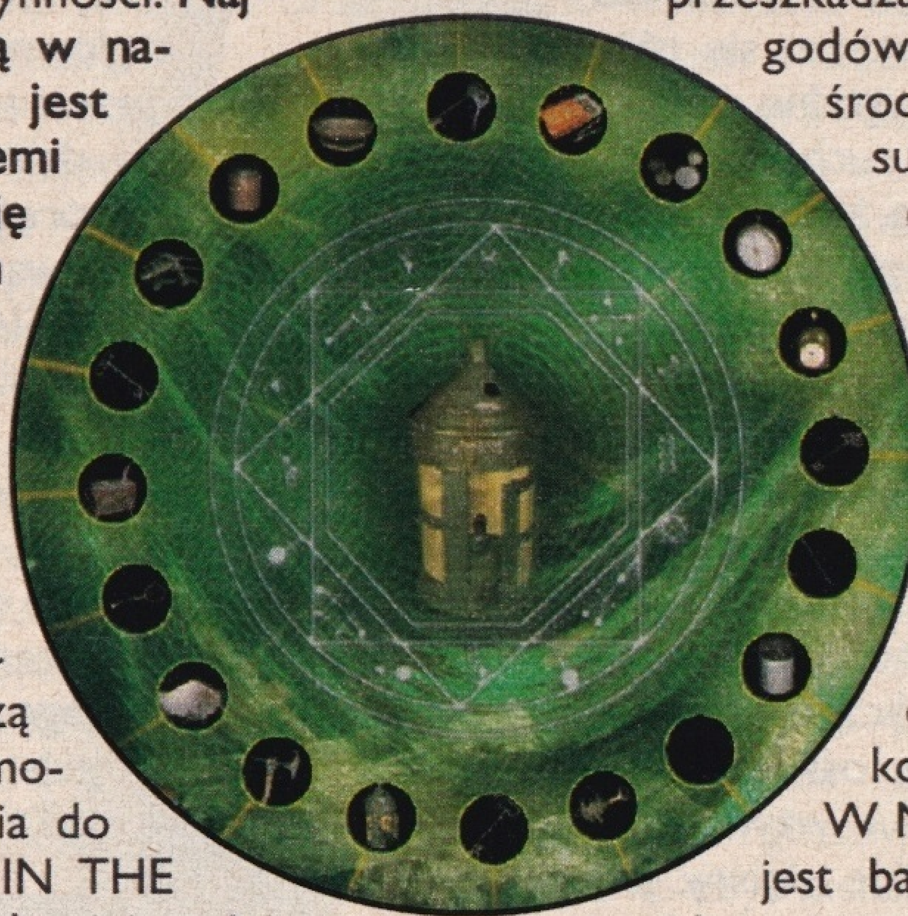


Twórczość Lovecrafta do dziś budzi spore emocje. Jedni uważają go za geniusza, a inni za grafomana. Wszyscy jednak zgodnie twierdzą, że Lovecraft był mistrzem w tworzeniu nastroju grozy. W jego opowiadaniach pełno jest ciemnych pokoi, zabitych deskami tajemniczych przejść, czy ludzi ogarniętych szaleństwem. Na taką wizję świata na pewno miał wpływ fakt, że sam Lovecraft miał kłopoty z psychiką i wierzył w istnienie Starych Istot...

równie nagle, jak zginął. Było jednak coś jeszcze... O tym, jaką działalnością parał się jego stary przyjaciel, William dowie się, studiując w archiwum wycinki prasowe. Zagłębianie się w tę historię musi go doprowadzić do starożytnego miasta Starych Istot...

NECRONOMICON posługuje się znanym z wielu przygodówek systemem graficznym. W grze poruszasz się skokowo od lokacji do lokacji. Stojąc w miejscu, możesz obracać głową we wszystkich kierunkach, a także spoglądać w górę i dół. **To niezły system, pozwalający na tworzenie staranniejszej grafiki niż w przypadku standardowego trójwymiarowego systemu.** Dobrze pasuje do przygodówki, której celem jest przedstawienie krajobrazu, pełnego kłębiących się chmur i drzew o dziwnych konarach. Niestety, w NECRONOMICONIE bardzo nastrojowe plenery sąsiadują z kilkoma nieudanymi lokacjami we wnętrzach domów Zdarzają się miejsca, gdzie nie bardzo widać cokolwiek i trudno odróżnić stół od szafki.

A co z zagadkami? Są dość proste; to niestety poważna wada całej gry. Ograniczają się głównie do tego, że każdą nowo odkrytą lokację trzeba dokładnie obszukać kursorem myszy, by odkryć aktywne przedmioty – i zabrać, co się da. Odgadnięcie, jakiego przedmiotu należy użyć, nie nastręcza trudności. Wiadomo, że drzwi otwiera się kluczem, blokadę z desek wyważa się łomem, a pochodnię zapala zapałkami. Ponadto trzeba w odpowiednim czasie zjawić się u właściwej osoby i przepytać ją. A jeśli nie przeczytasz wcześniej odpowiedniego dokumentu, możesz utknąć w fabule i nie być w stanie wykonać następnej czynności. **Najbardziej trzymającą w napięciu sekwencją jest zejście do podziemi – przemieszczasz się nieoświetlonym korytarzem, niemal po omacku.** Bardzo dobrze została tu oddana atmosfera oczekiwania na kolejne wydarzenia. Po plecach przechodzą ciarki, tak jak w momencie zstępowania do jaskiń w ALONE IN THE DARK. Niestety, w drugiej części gry trzeba przejść zbyt wiele labiryntów i w pewnym momencie staje się to po prostu denerwujące.



NECRONOMICON przyswaja wiele pomysłów z doskonałej przygodówki SHADOW OF THE COMET (także opartej na twórczości Lovecrafta), tyle że realizuje je w nieco zubożonej formie. Jednak w porównaniu do DRACULA RESSURECTION, udało się w tej grze uniknąć komicznych akcentów. Bryłowate wampiry nie były zbyt przekonujące, natomiast tutaj nie przeszkadzają. Założenia przygodówki z pustawym środowiskiem gry pasują do prozy Lovecrafta, do historii o wyobcowaniu i samotnym poszukiwaniu nadprzyrodzonych zjawisk. Do tego te tykające zegary, zawodzący wiatr, skrzypiące deski, niezidentyfikowane echa... W NECRONOMICON jest bardzo wiele odgłosów, a prawie w ogóle nie gra muzyka. Tak jak w rasowych horrorach.

Chociaż NECRONOMICON to propozycja głównie dla fanatycznych miłośników przygodówek, to na pewno zagwarantuje im wspaniałą zabawę i dreszczyk emocji.



Nie dziwi klimat gry jak z porządnego horroru, w którym pełno jest potworów i strasznych tajemnic

PC | Mac | N64 | DC | A

Necronomicon: Dawning...
Staroszkolna Przygodówka

79 zł	Wanadoo / CODA	1 gracz

Min: Pentium 166, 16 MB RAM
Zal: Pentium 200, 32 MB RAM

Grafika	5-	Dźwięk	3+	Frajda	3+

+ Odpowiedni klimat, ładna grafika (zwłaszcza nastrojowe plenery)

– Zbyt proste zagadki, liniowość opowieści, niezbyt udane lokacje we wnętrzach domów

Wspaniały klimat i sporo kiepskich zagadek... Nie jest to SHADOW OF THE COMET, ale zadowoli fanów grozy **4-**



Aby poznać tajemnicę przyjaciela, William musi porozmawiać z wieloma postaciami



Na stronie znajduje się garść informacji o grze, trochę grafiki oraz wiadomości dotyczące twórczości Lovecrafta

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

Giants: Obywatel Kabuto

WERSJA POLSKA

Tak oryginalną grę, która w dodatku ma przepiękną grafikę, aż wstyd byłoby źle przetłumaczyć. CD Projekt wstydzić się nie musi!

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! możecie wygrać grę GIANTS: OBYWATEL KABUTO! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 7 VI 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak ma na imię jedna z Władczyń Mórz?

GIANTS to przedstawiona w trójwymiarze gra akcji z elementami strategii. Masz w niej okazję wcielić się w przedstawicieli trzech ras: kosmicznych podróżników Meków uwielbiających techniczne gadżety, niezwykłe Władczynie Mórz korzystające z broni rodem z fantasy i dysponujące zdolnościami magicznymi oraz w tytułowego olbrzyma Kabuto patrzącego na świat z wysokości wielu, wielu metrów. **Przed tobą kilkadziesiąt liniowych misji, które składają się na opowieść o walce ze złą królową Władczyń Mórz czy powstaniu olbrzyma Kabuto.** Tematem niektórych jest przyjaźń, a nawet miłość, i to w dodatku pomiędzy rasami!

Każdy z uczestników konfliktu dysponuje sobie tylko znanymi umiejętnościami, stąd sterowanie oraz strategie dla Meków, Kabuto i Władczyń bardzo się różnią. Ale wygodne menu oraz płynny ruch kamery powodują, że niezależnie od tego, którym z bohaterów kierujesz, sterowanie nie sprawia kłopotów. **GIANTS: OBYWATEL KABUTO imponuje przede wszystkim kapitalną grafiką.** Różnorodne scenerie, wschody i zachody słońca, szarżujące potwory, krystalicznie czysta toń mórz, skały oświetlane promieniami i wżynające się w morskie głębiny, postacie bohaterów (wskazówka: aby obejrzeć sobie dokładnie Delfi, naciśnij klawisz F!) – to wszystko zrealizowano naprawdę z ogromnym kunsztem. Muzyka i specjalne efekty dźwiękowe zostały również przygotowane co najmniej poprawnie, chociaż może zbyt mało w nich dynamiki i dramatyzmu.

Gra GIANTS: OBYWATEL KABUTO wymagała **nie tylko przetłumaczenia scenariusza, lecz także podłożenia głosów pod wiele filmików, które rozpoczynają i kończą poszczególne misje.** Filmiki te są, co prawda, przeważnie krótkie lub nawet bardzo krótkie, ale za to nastrojowe, toteż odpowiedni dobór aktorów miał spore znaczenie. Z tego zadania CD Projekt wywiązał się znakomicie. Głosy Meków są odpowiednio „cwaniakowate" i toporne, Bystrzaki (naprawdę ślicznie przetłumaczono tu słowo „smarties", dużo lepiej to brzmi niż „spryciarze" czy „chytrusy") odzywają się stosownie do swych gabarytów i pełnionych funkcji. A śliczna (i nie ukrywająca swych wdzięków!) księżniczka Delfi, jedna z głównych bohaterów gry, przemawia miłym, ciepłym i dziewczęcym głosem, którego słucha się z prawdziwą przyjemnością.

GIANTS: OBYWATEL KABUTO to nie tylko gra, składająca się z dwóch kompaktów, lecz również dwudziestodwustronicowa gazetka. **Szata graficzna tego pisemka nie zasługuje raczej na pochwały, ale za to zawartość merytoryczna jest bardzo interesująca.** Oprócz instrukcji gry, zamieszczono w nim bowiem wywiad z twórcą GIANTS, Timem Williamsem. To jeszcze nie wszystko – czytelnik znajdzie tam także wiele ciekawych informacji dotyczących programów, które niedługo ukażą się nakładem firmy CD Projekt.

Za GIANTS: OBYWATEL KABUTO przemawiają nie tylko liczne zalety samej gry, ale także jej bardzo przystępna cena. To wystarczające przesłanki, aby ten produkt stał się własnością wszystkich miłośników gier akcji.



Delfi to piękność, która wcale nie kryje swych walorów. A do tego zna się jeszcze na magii





Ten pan nie wygląda może na miłego i delikatnego, ale za to ma inne, bardzo przekonywujące, atuty

kto to zrobił

PLANET MOON STUDIOS

Duża część członków tej firmy tworzyła wcześniej znaną grupę SHINY ENTERTAINMENT i ma na swoim koncie wielki przebój akcji – MDK. W pewnym momencie postanowili jednak pracować na własny rachunek i założyli PLANET MOON STUDIOS. Był to całkiem dobry ruch, bowiem ich pierwsza gra, GIANTS, zdobyła wiele nagród.



Śliczna grafika, przepiękne kolory. Ta kraina już swoim wyglądem zachęca do tego, by ją odwiedzić



Na stronie znajdziesz ładne filmy, trochę obrazków i najnowszą łatkę. Szkoda tylko, że wszystko ładuje się dłuuugo

PC	PS2	N64	DC	PL

Giants: Citizen Kabuto
Cha, Cha, Cha Plus Dużo Akcji

29,90 zł	Interplay / CD Projekt	1-10 graczy

Min: Pentium II 350, 64 RAM, Akcelerator
Zal: Pentium III 450, 128 MB RAM, Akcelerator

Grafika	6-	Dźwięk	6	Frajda	6

\+ Dopracowana i kolorowa grafika, ciekawe misje, spora dawka humoru

– Nie wszystkim musi się podobać wygląd Delphi, ponuracy nie mają tutaj czego szukać

GIANTS są doskonała rozrywka, której dużą zaletą jest spora dawka humoru. Ta gra na pewno nie jest dla ponuraków! **6**

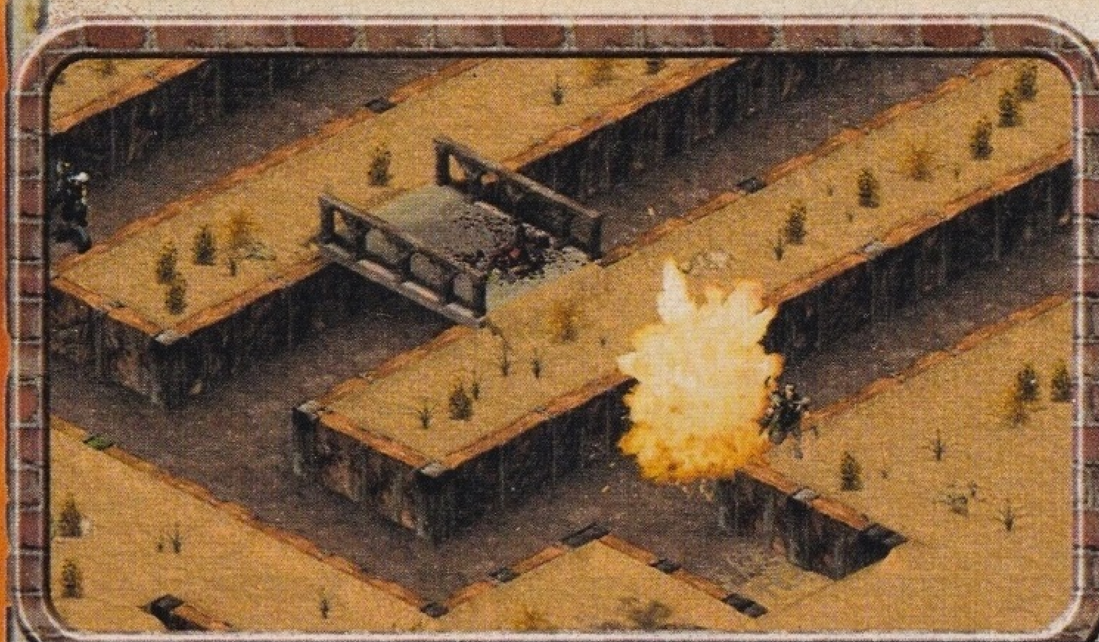
WERSJA POLSKA **5**

Bardzo dobrze dobrane głosy

Tekst: Jacek „Randall" Piekara



Ta gra od początku była wychwalana przez polskie i zagraniczne pisma. Nie okazała się jednak wielkim hitem. Za to jej polska wersja naprawdę robi doskonałe wrażenie. Dzięki niej dostajesz aż trzy gry!



Mały błąd taktyczny wystarczy, aby twoja drużyna efektownie zakończyła rozgrywkę

FALLOUT TACTICS to połączenie gry strategicznej i role-play, w której twoim zadaniem jest poprowadzenie oddziału żołnierzy w kilkudziesięciu misjach. W czasie walki wykorzystuje się tu lekko zmodyfikowany system znany z rolplejowej serii FALLOUT, czyli każda postać dysponuje w ciągu swej tury określoną liczbą punktów akcji i wykorzystuje je wedle własnego uznania, np. na ruch, strzał, przeładowanie broni, kucnięcie itp. **Akcja gry toczy się w okrutnym, zrujnowanym i zdegenerowanym świecie postnuklearnym, w którym tytułowe Bractwo Stali walczy ze wszystkimi próbującymi zepchnąć ludzkość w otchłanie bezsensownej walki i chaosu.** Dowodzisz grupą sześciu żołnierzy, których cechy i zdolności są dokładnie opisane oraz ulegają modyfikacji w miarę zdobywania punktów doświadczenia (przyznawanych za zabicie wrogów oraz realizację celów misji).

Obok polskiego wydania gry nie sposób przejść obojętnie. Oto bowiem CD Projekt – lider na polskim rynku lokalizacyjnym – uraczył graczy wydaniem prawdziwie ekskluzywnym. **W pudełku znajdują się trzy gry (FALLOUT, FALLOUT 2, FALLOUT TACTICS) i kompakt zawierający dodatkową misję oraz różne ciekawostki, takie jak filmy, grafiki i zrzuty.** Na kompakcie tym znajduje się również polska instrukcja „papierowej" gry bitewnej FALLOUT WARFARE. Wszystko zostało przygotowane niezwykle estetycznie i pieczołowicie, a płytki zapakowane są w pudełka DVD. Cały ten zestaw kosztuje zaledwie 99 złotych. Oznacza to, że CD Projekt, nie dość, że sprzedaje wersję o niebo lepszą od zachodniej, to jeszcze prawie dwa razy taniej! Jeśli więc nigdy nie miałeś do czynienia ze światem FALLOUTA, to jest to zakup wprost wymarzony, a w dodatku nierujnujący portfela.



Pojazdy terenowe wykorzystasz nie tylko jako środki transportu, ale i w czasie walki, np. jako barykadę

Jeśli chodzi o tłumaczenie, to zostało ono wykonane co najmniej przyzwoicie. Błędy i niezręczności zdarzają się naprawdę rzadko, poza tym czasami trudno jest ich uniknąć z uwagi na specyfikę angielskiego tekstu (np. w ramce kreacji postaci nie mieściło się już słowo „mężczyzna", więc autorzy musieli skorzystać z wyrazu „facet"). Niestety, zdarzają się również fragmenty, których przetłumaczyć zapomniano. Spore zastrzeżenia budzi także podłożenie dźwięku. Przede wszystkim część polskich głosów jest zdecydowanie zbyt cicha, narrator mówi szybko i niezbyt wyraźnie, a zlecający misje generał Barnaky sprawia wrażenie faceta poczciwego i dość mocno znudzonego wysyłaniem twojej grupy na misje. **Jednak, patrząc na aktorską „listę płac", znajdziesz na niej naprawdę znakomite nazwiska:** Andrzej Chyra – rozchwytywany aktor młodego pokolenia, Mirosław Baka – znany głównie ze znakomitego wcielania się w role czarnych charakterów czy Olaf Lubaszenko, którego zapewne przedstawiać nie trzeba.



Mimo że FALLOUT TACTICS nie jest hitem, jednak fakt, że w zestawie znalazły się dwie naprawdę znakomite gry role-play, czyni z tego produktu towar naprawdę wartościowy. Poza tym naprawdę niewielkim kosztem możesz się przekonać, kto ma rację: entuzjaści FT czy niepoprawni sceptycy, którzy do tej gry mają sporo zastrzeżeń.

PC	PSX	N64	DC	PL

Fallout Tactics
Postnuklearna Gra Taktyczna

99 zł	Interplay / CD Projekt	1-18 graczy

Min: Pentium II 266, 64 MB RAM
Zal: Pentium II 300, 128 MB RAM

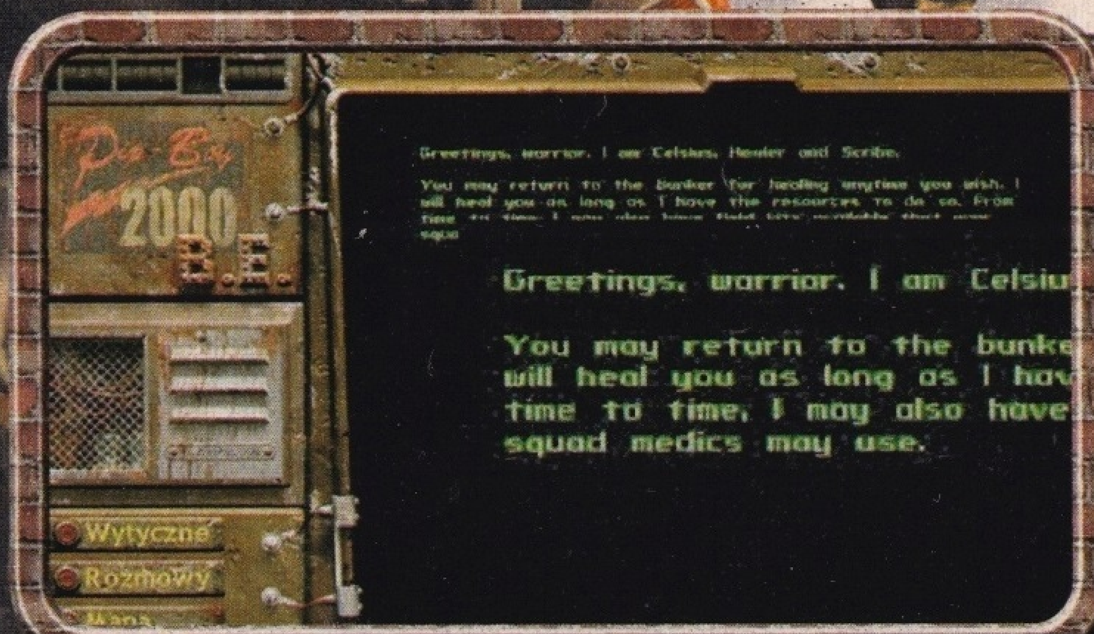
Grafika 3+ | Dźwięk 3+ | Frajda 4-

+ Proste w obsłudze menu, duży wybór broni i pojazdów, ciekawi bohaterowie
– Mało opcji strategicznych, fabuła niczym nie zaskakuje, mało dynamiki

Gra w FT to zabawa dla tych wielbicieli gatunku, którym nie przeszkadzają mało wciągające fragmenty zabawy **4-**

WERSJA POLSKA
Tak wspaniale wydanej gry FALLOUT TACTICS nie dostali chyba gracze w żadnym innym kraju! **5**

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę FALLOUT TACTICS! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 7 VI 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Co znajduje się w pudełku FT?



Greetings warrior – czyli prawdziwie słowiańskie powitanie w mowie Reja i Kochanowskiego



Historia opowiedziana w grze oraz misje, które masz do wykonania, a także arsenał broni. Oto zawartość strony

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

WERSJA POLSKA

Tropico

Życie prezydenta wyspy na Karaibach musi być wspaniałe. Słońce, piękne morze, tropikalne owoce i cygara – żyć, nie umierać

Niestety, naprawdę nie wygląda to tak różowo. W końcu jesteś El Presidente w strategii TROPICO, przeznaczonej dla miłośników wysilania szarych komórek. Twoi obywatele ciągle na coś narzekają. A to nie mają gdzie mieszkać, a to brakuje im lekarza albo kościoła, a to są niezadowoleni z pracy, a to... Niekończąca się litania próśb i żażaleń.

Rządzenie wyspą wymaga dużej cierpliwości, ale jest niezwykle wciągające. Możliwość wpływania na losy mieszkańców poprzez odpowiednie ustalanie pensji, czynszu oraz wiele innych elementów to duże wyzwanie i... odpowiedzialność. **Na okrągło będziesz musiał myśleć, jak im uprzyjemnić życie, a oni ciągle będą wybrzydzać.** Zlecisz budowę apartamentów – okaże się, że czynsz jest zbyt wysoki, a poza tym za daleko będą mieli do pracy, więc pozostaną w swoich lepiankach – oczywiście dalej niezadowoleni.

Chcesz zlikwidować bezrobocie i wybudowałeś kilka farm? Cóż z tego, skoro są one za daleko od domów. Bez wysokich pensji się nie obejdzie, a przez to niewiele zarobisz. **Musisz też pamiętać, że twoi poddani niechętnie zmieniają pracę.** Jak już znajdą zajęcie odpowiadające ich kwalifikacjom, to przeważnie zostają w tym zawodzie do emerytury albo do śmierci. Tak, tak – zbyt długie godziny pracy mogą spowodować u pracownika np. zawał serca, a to nie przysporzy ci popularności.

Niechęć do zmian ma swoje plusy – im dłużej obywatel pracuje w jednym zawodzie, tym robi to efektywniej. Jednak jest też druga strona medalu – kiedy będziesz potrzebował np. pokojówki do hotelu, to musisz zaoferować wysoką pensję albo nikt nie zgłosi się do pracy. W podbramkowych sytuacjach możesz skorzystać z usług agencji zatrudnienia, która zachęci odpowiedniego kandydata do przyjazdu na wyspę.

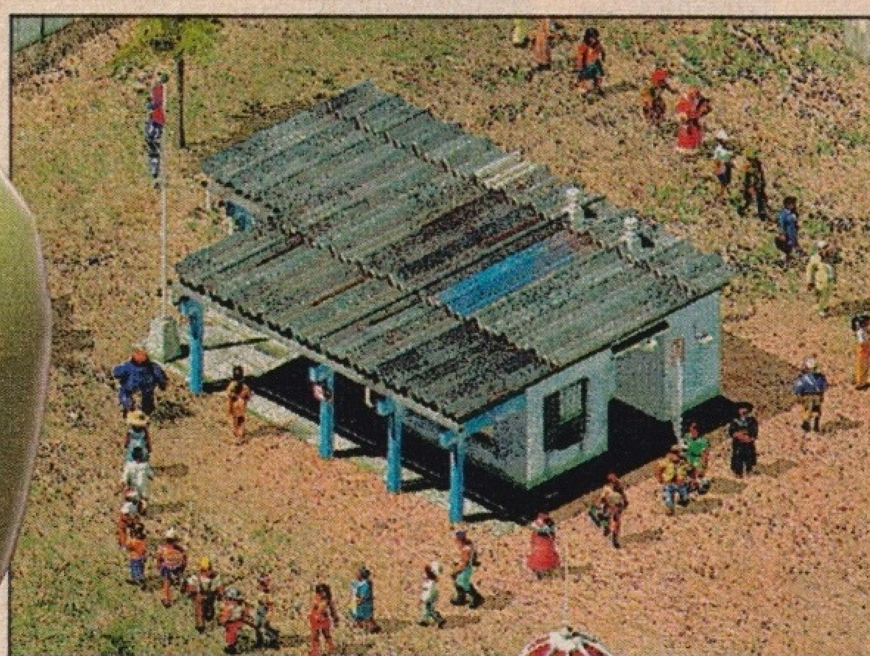
Plusem gry jest udane odwzorowanie gospodarczych realiów funkcjonowania państwa. **Dbając o lepsze warunki życia mieszkańców wyspy (lub o stan swojego konta), nie możesz zapomnieć o równowadze ekonomicznej.** Co prawda oba światowe mocarstwa – USA i Rosja – próbują cię przeciągnąć na swoją stronę i co roku dostajesz od nich zastrzyk gotówki, jednak kwota ta jest znacząca jedynie na początku rozwoju wyspy. Później koszty utrzymania budowli oraz pensje są tak wysokie, że bez innych źródeł dochodu szybko doprowadzisz finanse państwa do bankructwa. Nie wahaj się więc i jeśli zajdzie potrzeba, to obcinaj pensje i podnoś czynsz. Na pewno nie zyskasz popularności, ale przynajmniej będziesz miał szanse odzyskać szacunek w przyszłości.

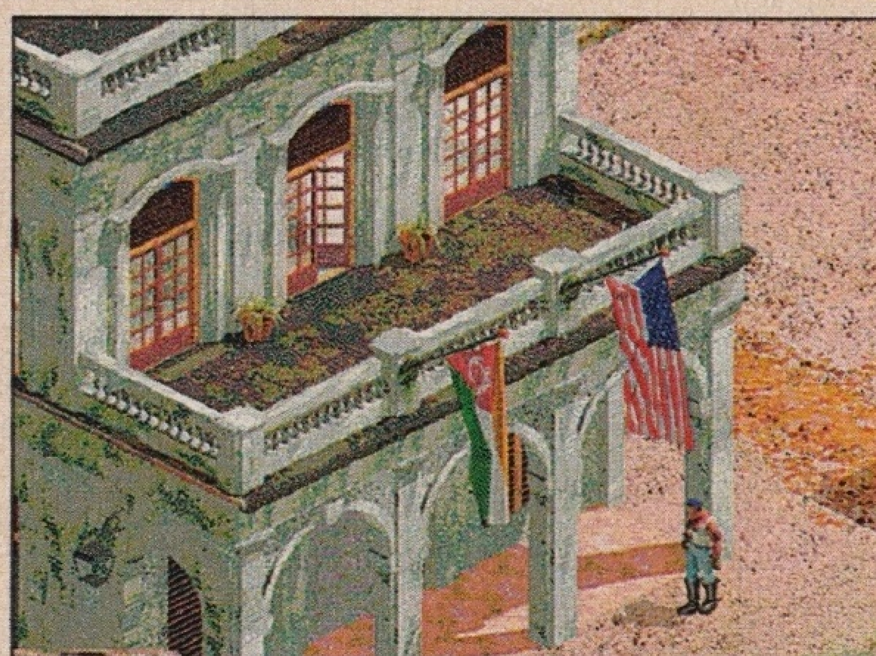
By uniknąć takich sytuacji, powinieneś zdecydować się, w które gałęzie gospodarki inwestować – na rozwój wszystkich nie starczy funduszy i... miejsca. Doskonałym źródłem gotówki są turyści, ale jest ich ograniczona liczba. Duże dochody możesz też uzyskać ze sprzedaży drewna (uważaj, żeby nie wykarczować lasów) lub płodów rolnych (jeśli dopisze pogoda). Jak widzisz, sukces niełatwo osiągnąć, co tylko dodaje rozgrywce atrakcyjności.

Dzięki udanemu spolszczeniu TROPICO nie będziesz miał kłopotów ze sprawdzeniem oczekiwań mieszkańców wyspy (choć ich realizacja i utrzymanie się przy władzy to już zupełnie inna sprawa). W najtrudniejszych chwilach pomocny okaże się twój doradca, który bardzo dobrze mówi po polsku i to z latynoskim akcentem! Rządzenie karaibską wyspą to przyjemna praca, choć nie powinieneś zapomniać o przyspieszaczu upływu czasu. Jeżeli jednak zawsze nudziły cię gry w stylu SIM CITY, w których trzeba było mozolnie rozbudowywać swoje imperium, to raczej nie będzisz zachwycony TROPICO. Ta gra na pewno spodoba się jednak prawdziwym strategom. A więc do roboty! Obywatele czekają!


Twój pałac prezentuje się okazale, gorzej z farmami wieśniaków

Wielka przyjaźń


Po wielu latach starań lekko zacofani mieszkańcy wyspy doczekali się...


...nawiązania bratnich stosunków z sąsiednim mocarstwem Wujka Sama!


Nowi przyjaciele szybko otoczyli swojego sojusznika solidną opieką armii...


...a wdzięczni tubylcy zrewanżowali się kilkoma okazałymi pomnikami



Strona jest kolorowa i bardzo wesoła. Znajdziesz na niej np. charakterystykę postaci, galerię screenów i opis zasad

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT! możecie wygrać grę TROPICO! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 7 VI 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak się nazywa wyspa Fidela Castro?

PC	PSX	N64	DC	PL

TROPICO
Słoneczna Symulacja

129 zł	PopTop / Play-It	1 gracz

Min: Pentium 200, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM

Grafika 4+ | Dźwięk 5- | Frajda 5-

(+) Samodzielność mieszkańców, duże możliwości wpływania na gospodarkę

(–) Niekiedy czas strasznie się dłuży, niektóre informacje mogłyby być przystępniej podane

Zarządzanie wyspą wymaga ciągłej uwagi – mieszkańcy są wiecznie niezadowoleni, a gospodarka sama się nie rozwinie **5-**

WERSJA POLSKA
Spolszczenie gry jest udane, a latynoski głos doradcy doskonale tworzy klimat egzotycznej zabawy **5-**

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

Malutki, czarny smoczek o imieniu Miluś. Maskotka całego dworu. Przeurocza i kochana bestyjka. Aż się serce kraje, gdy to biedactwo kicha albo drapie się po brzuszku

RESURRECTION
THE RETURN OF THE BLACK DRAGON

WERSJA POLSKA

To sympatyczne smoczysko jest jednak najczarniejszym z czarnych bohaterów gry RESURRECTION. Stwór ów posiada bowiem tę dziwną właściwość, że całą energię, jaką wyssie ze swych ofiar, przekazuje pewnej bardzo brzydkiej osobie. **Ahivoges, bo o nim mowa, to najwyższy kapłan okrutnego boga Azogaraza. Facet potrzebuje mocy, by sprowadzić wszechmogącego do naszego wymiaru.** Dla swego pana gotów jest zrobić wszystko, włącznie z ugotowaniem zupy szczawiowej. A kiedy za sprawianie kłopotów bierze się człowiek o tak dziwnym imieniu, to z miejsca robi się gorąco.

Na szczęście plany kapłana zamierza pokrzyżować zespół do zadań specjalnych składający się z trójki odważnych wojowników. Pierwsze skrzypce gra w nim niezbyt uzdolniony muzycznie Domenicus, znany w okolicy jako syn wspomnianego boga Azogaraza. Chłopak już nie raz zadzierał ze swym ohydnym ojcem, tym razem jednak zamierza zrobić to po raz ostatni. Wykorzystując swe nadprzyrodzone zdolności (m.in. ukrywanie się w cieniu i chodzenie po suficie), planuje wedrzeć się do komnaty Ahivogesa i przy pomocy pięści pokazać mu, co myśli o nim i o całej jego czarnej magii. Niejako przy okazji czarny smoczek zostanie ukatrupiony, zaś jego ogon przerobiony na befsztyki. Wówczas to Azogaraz nie zdoła dotrzeć na Ziemię i będzie siedział tam, gdzie siedzi – czyli na dobrą sprawę, nie wiadomo gdzie.

Sprzymierzeńcem Domenicusa jest Gau, rycerz pochodzący z królestwa Airos. Osobnik ten perfekcyjnie włada niemal każdą bronią (podobno na muchy poluje przy użyciu czepka kąpielowego), doskonale biega, kocha mordować wszelkiej maści parszywców i nigdy nie ustępuje z drogi.



kto to zrobił

NEBULA ENTERTAINMENT

O tej hiszpańskiej grupie do tej pory było cicho. Nic dziwnego, zanim postanowiła wkroczyć do świata gier zajmowała się multimedialną obsługą różnych (rodzimych) firm. Teraz zrobiła grę akcji RESURRECTION i pracuje nad grą MIDDLE OF NOWHERE. Nie wiadomo jednak, czy zobaczymy ten ostatni produkt w Polsce.

Nawet w sytuacji, gdy z przeciwnej strony nadbiega ciężko dyszący golem! Trzecią cząstkę drużyny stanowi dziewczyna o imieniu Daiko. Ta urocza kapłanka zakonu paladynów od kilku miesięcy ściga Azogaraza, gdyż wie, że człowiek ów sprowadza nieszczęście wszędzie tam, gdzie się pojawi. Na szczęście magia stoi także i po jej stronie. Umiejętność zamieniania się w ciało astralne pozwoli Daiko przedostać się niepostrzeżenie do niemal każdego zamku (nie licząc tych u drzwi), zaś miotane przez nią magiczne pociski są, delikatnie rzecz ujmując, zabójcze. Co zresztą szalenie podoba się wszelkiej maści grabarzom.

W RESURRECTION możesz wykorzystać umiejętności wszystkich tych postaci. Brzmi interesująco? Niestety, tylko brzmi... **Zabawa ogranicza się bowiem do biegania po labiryncie korytarzy i bicia się z napotkanymi wartownikami.** Niekiedy udaje ci się odnaleźć płyn regenerujący siły bądź klucz, który otwiera zamknięte drzwi. Na tym jednak kończą się atrakcje. Chodzenie po suficie czy zamienianie się w ciało astralne dość szybko przypominają o opcji ziewania, zaś ganianie od jednego faceta z mieczem do drugiego, identycznego (klony?), z czasem budzi frustrację. Dzieło programistów z firmy Nebula należy więc do drugiej ligi gier akcji. Brakuje mu oryginalności – o słowie „innowacja" jego autorzy najwyraźniej nie słyszeli. Szkoda, bo grafika jest naprawdę przyzwoita, a i oprawa dźwiękowa może się podobać.

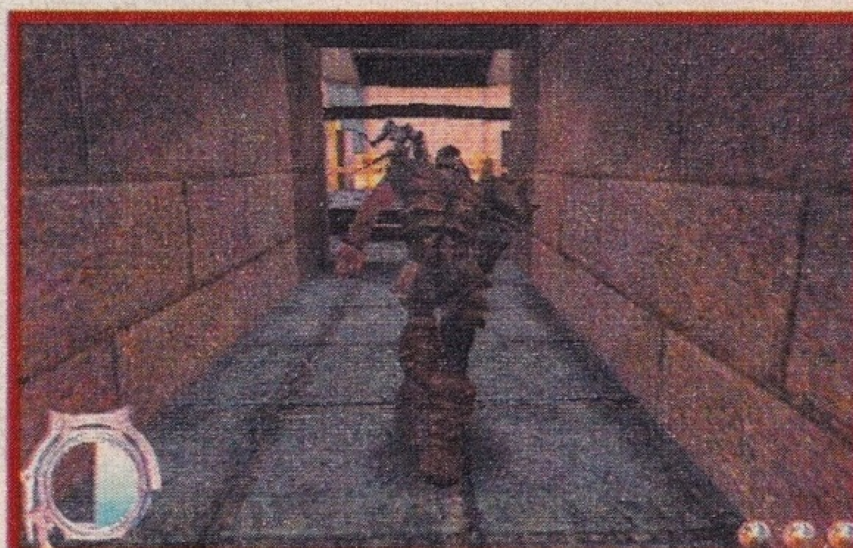
Program pojawił się na naszym rynku w wersji spolszczonej. Przetłumaczono wszystkie pojawiające się na ekranie napisy, tak że żaden człowiek nie powinien mieć najmniejszych problemów z zabawą w RESURRECTION. **Główni bohaterowie pozostali jednak mrukami – nie odzywają się z taką chęcią, z jaką robiły to robaki w WORMS WORLD PARTY.** Ba, na dobrą sprawę w ogóle się nie odzywają. Dobrze chociaż, że tupią po polsku: tup-tup-tup. Dzięki temu wiadomo, kiedy chodzą, a kiedy stoją w miejscu i gapią się bezmyślnie przed siebie. Czyżby nudzili się tak, jak nudzą się gracze?



Super napakowany mięśniak zawsze się przyda. Przecież w życiu o wiele częściej musisz się przepychać łokciami niż startować w turnieju dla nadinteligentnych



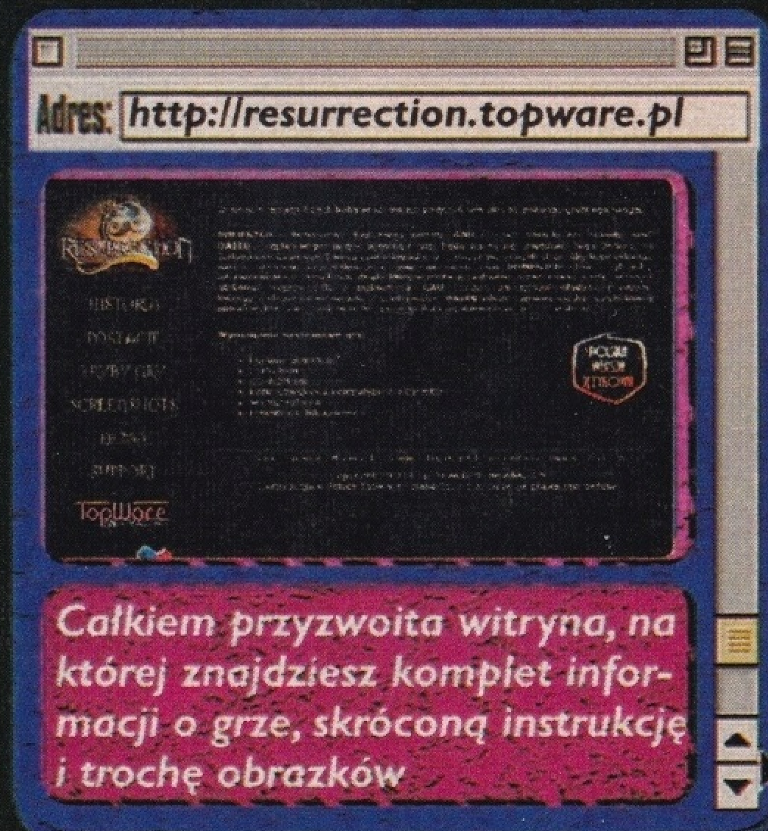
Musisz mieć nie lada kondycję, by tak ganiać i prać po pyskach napotkane postaci



I znowu kolejna prosta korytarza do przebiegnięcia. A na jej końcu...



... zakręt i kolejna prosta. Po drodze trafi się paru osiłków do obicia



Całkiem przyzwoita witryna, na której znajdziesz komplet informacji o grze, skróconą instrukcję i trochę obrazków

PC	PSX	N64	DC	PL

Resurrection
Fantastyczna Gra Akcji

79 zł	Nebula / TopWare	1 gracz

Min: Pentium 200, 32 MB RAM
Zal: Pentium 450, 128 MB RAM

Grafika	Dźwięk	Frajda
5-	4+	3+

\+ Przyjemna grafika i dźwięk, całkiem widowiskowe walki

– Zabawa ogranicza się do likwidowania coraz to bardziej walecznych wojowników

Gracz biega z kąta w kąt i co jakiś czas wysyła na tamten świat napotkanego wroga. Mało oryginalne, ale może się podobać... **4**

WERSJA POLSKA **4**
Przetłumaczono wszystkie napisy w grze. Niestety, główni bohaterowie nie należą do gadatliwych

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

PC TEST

THE WARD

Jeszcze jedno starcie z szarymi jak skóra słonia kosmitami. Jednak karabin, składany czołg i głowicę nuklearną zostaw w domu... Wystarczy ci bowiem sprawny mózg





Na stronie producenta znajdziesz przede wszystkim trochę obrazków, opinie prasy o grze i info o samym produkcie

Nazywasz się David Walker i jesteś doświadczonym astronautą. Jeszcze kilka dni temu brałeś udział w dość ważnej wyprawie Apollo XIX, mającej na celu wykrycie źródła tajemniczych wstrząsów. Wszystko przebiegało nadzwyczajnie sprawnie, tyle że nagle pojawiło się UFO i... obudziłeś się w jakimś tajemniczym więzieniu. Ktoś wysadził drzwi twojej celi, a wokół porozrzucał martwe ciała kosmitów. Kto ich zabił? **Dlaczego oszczędzono ci życie? Skąd wziąłeś się w tym tajemniczym, podziemnym kompleksie i dlaczego niektórzy nazywają cię „Strażnikiem"?** Na te wszystkie pytania będziesz musiał odpowiedzieć sobie sam.

THE WARD to klasyczna przygodówka uzbrojona we wciągającą fabułę i posępną, tworzącą niesamowity nastrój, muzykę. Pasuje ona doskonale do klimatu gry. Okazuje się bowiem, że w przyszłości ludzkość będzie musiała zmierzyć się z problemem kurczącego się wszechświata i wyśle w przeszłość całą swoją wiedzę tak, aby umożliwić swym przodkom wcześniejsze rozwiązanie problemu. Kto wie, czy to właśnie nie Walker jest istotą, która może ową wiedzę odebrać? **Poza dość skomplikowanymi zagadkami THE WARD oferuje też prosty system sterowania („wskaż i kliknij"), który gracze znają chociażby z FLOJDA, a także przeciętną grafikę wyświetlaną w niskiej rozdzielczości.**

Co gorsza, polska wersja gry nie prezentuje się najlepiej. Już sama instrukcja wygląda dość nieporadnie. To kilkunastostronicowa, pozbawiona obrazków książeczka, w której roi się od literówek, powtórzeń, błędów w interpunkcji, a nawet w samej konstrukcji zdań. Największą ciekawostkę stanowi zaś dość dokładny opis klawisza F8, który to ma zastosowanie... tylko w wersji beta programu! Podobne wady mają napisy pojawiające się na ekranie podczas zabawy. Dowiesz się z nich np., że istnieje lewy i „rrawy" klawisz myszy, a do trudniejszych zagadek dostarczane są podpowiedzi, które nietrudno rozwikłać. Całe szczęście, że przynajmniej lektorzy zatrudnieni przy spolszczeniu THE WARD wypadają przyzwoicie. To dzięki nim, wciągającej fabule i niezłej oprawie dźwiękowej program pozostaje nie lada gratką dla miłośników gatunku.


W grze czeka na ciebie sporo kosmicznie trudnych zagadek

PC	PSX	N64	DC	PL

The Ward
Kosmiczna Przygodówka

69 zł	Fragile Bits / CODA	1 gracz

Min: Pentium 133, 32 RAM, 130 MB HD
Zal: Pentium 200, 64 MB RAM, 250 MB HD

Grafika 4- | Dźwięk 5+ | Frajda 4

\+ Niskie wymagania sprzętowe, ciekawy scenariusz i bardzo dobra oprawa dźwiękowa

\- Niezbyt imponująca grafika, brak dynamizmu, niekiedy zagadki są zbyt trudne

Horror, którego akcja dzieje się na Księżycu. Zamiast ciężkich karabinów i lejącej się krwi dostajesz skomplikowane zagadki. I dobrze! **4**

WERSJA POLSKA
Dużo literówek i nieporadnych zdań. Setki powtórzeń i nielogiczności. Na szczęście lektorzy są OK **3+**

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

DC TEST

SPAWN
IN THE DEMON'S HAND

Co się stanie, gdy trafisz do Piekła, a na twej drodze stanie Szatan? Najlepiej się z nim dogadać

SPAWN jest kolejną udaną próbą przeniesienia komiksu na ekrany konsoli. Jego bohater należał do oddziału specjalnego, ale podczas misji został zdradzony i zamordowany. Trafił do Piekła, gdzie zawarł pakt z diabłem. Ma sprowadzić do wiecznej otchłani zbrodniarzy, którzy z niej uciekli. Jest jeden problem: na Ziemię wraca pod postacią diabolicznego potwora zwanego Spawn.

W grze twoimi przeciwnikami będą przeróżne demony oraz bohaterowie znani z komiksu. Każda postać ma swoje słabe i mocne strony. Znalezienie ich nie jest jednak łatwe, ponieważ na każdego działa inna broń. Aby przetrwać, będziesz potrzebował różnego rodzaju dopalaczy porozrzucanych po arenie, np. regeneracji energii, pancerza i dodatków do broni. Nie wszystkie postaci są od razu dostępne – podczas odkrywania nowych aren pojawiają się nowe twarze.

Gra została podzielona na dwie części: dla jednego lub wielu graczy. Pierwszy wariant służy tylko do treningów. Będziesz w nim walczyć z inteligentnymi przeciwnikami, którzy pokażą, co to prawdziwe piekło. Możesz też zmierzyć się z psychopatycznymi zabójcami, ale to trudne i pozbawia grę uroku. Zadanie trzeba bowiem wykonać w określonym czasie. Bardziej zabawna okazuje się wersja multiplayer, w której możesz wraz z czterema kumplami likwidować przeciwników. **Każda sceneria to inni wrogowie, na monotonię nie możesz więc narzekać, a gra staje się dynamiczna i pełna emocji.**


Bohater rusza na powierzchnię Ziemi, by podjąć walkę z groźnymi przestępcami


Na swej drodze spotka najróżniejsze potwory jak z koszmarnego snu



Oprawa graficzna jest bez zarzutu. Fantastyczne projekty aren w czerwonych kolorach, niesamowite wystroje sal i gra świateł robią wrażenie. Poziomy przypominają swoim wyglądem pełne grozy cmentarze, mityczne labirynty i przedmieścia. Krajobrazy są zaś kolorowe i bardzo realistyczne, wykonał je przecież sam mistrz rysunku Todd MacFarlane.

Jedynie praca kamer pozostawia wiele do życzenia. Kiedy celujesz w przeciwnika z daleka i czekasz, aż kamera się w końcu odpowiednio ustawi, ktoś może w tym czasie zaatakować cię znienacka, a ty nie będziesz na to przygotowany. Trzeba więc odpuścić sobie umiejętności taktyczne i skupić się na szybkich atakach. Inaczej przegrasz.

Ta jedna niedogodność nie jest jednak w stanie popsuć ci zabawy. SPAWN to dynamiczna gra akcji i ciekawa rozgrywka z niebezpiecznymi przeciwnikami. Nie zwlekaj więc, tylko bierz się do roboty. Tzn., do grania.



Strona nie zachwyca niczym nadzwyczajnym. Jest na niej parę obrazków i garść informacji. Niestety, długo się ładuje

PC	PSX	N64	DC	A

Spawn: In the demon's...
Komiks Na Ekranie Konsoli

249 zł	Eidos	1-4 graczy

● Wykorzystuje: Visual Memory

Grafika 5 | Dźwięk 4+ | Frajda 5

\+ Wspaniała grafika, duży wybór broni i postaci, wciągająca zabawa

\- Denerwująca praca kamer, czasami po prostu nie wiadomo, co się dzieje w grze

Ten tytuł powinien spodobać się nie tylko miłośnikom komiksu oraz konsoli Dreamcast. Gra wciąga, więc nie zmarnujesz czasu **4+**

Tekst: Dawid Muszyński

SUDDEN STRIKE to po angielsku „nagłe uderzenie". Rzeczywiście nagłe – dystrybutor przez pół roku zwlekał z premierą polskiej wersji gry... co zresztą wyszło jej na dobre



CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możesz wygrać grę SUDDEN STRIKE! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 7 VI 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: W którym roku rozpoczęło się oblężenie Stalingradu?

WERSJA POLSKA

SUDDEN STRIKE

Druga wojna światowa właśnie wybuchła po raz setny. Szaleniec Hitler jak zwykle targnął się na Polskę, zaś Rosjanie, Francuzi i Amerykanie po długim namyśle zdecydowali się dać mu niezłego łupnia. Wszystko fajnie, tyle że komputerowi gracze przerabiali tę historię wielokrotnie i mogą mieć już dość podobizny Fuhrera i ohydnych swastyk. Czy zatem powstała kolejna gra spełniająca podobne zadania co wieczorne liczenie skaczących przez płot baranów?

Okazuje się, że nie – o ziewaniu, a tym bardziej zasypianiu przy akompaniamencie SUDDEN STRIKE nie może być mowy. I to nie dlatego, że w programie co chwila coś wybucha i przeraźliwie wrzeszczy! Przyczyna tegoż zjawiska jest dużo bardziej prozaiczna. **Otóż gra oferuje realizm, co w połączeniu z piękną grafiką i bogactwem jednostek zdaje egzamin na piątkę z minusem.** Nuda chowa się w jakiś ciemny kąt, zaś zmęczenie znika jak ręką odjął.

Wyobraź sobie, że postawiono przed tobą niezwykle proste zadanie. **Musisz po prostu zwyciężyć i to niezależnie od tego, czy jesteś dowódcą Aliantów, Niemców czy też Rosjan.** Służba nie drużba – przeglądasz rozkazy, jakie nadchodzą z ministerstwa, analizujesz sytuację swoich wojsk i wydajesz odpowiednie polecenia. Twoje czołgi, piechota i operatorzy CKM z zapałem ruszają w bój z dość inteligentnie zachowującym się przeciwnikiem. Aż się na sercu lżej robi, gdy widać potężne Tygrysy sunące wąską, wioskową alejką bądź też radośnie ostrzeliwujące leśne pozycje wroga. **Grafika SUDDEN STRIKE robi olbrzymie wrażenie.** Budynki wyglądają po mistrzowsku. Część z nich ugina się już pod naciskiem lat, jednak niektóre błyszczą świeżo położonym tynkiem i nowiutką, czerwoną dachówką. Wybuchy wyrzucające tony ziemi w powietrze, dymy snujące się po polu walki, wreszcie setki jednostek biorących udział w kluczowych dla sytuacji na całym froncie misjach zasługują na nie mniejsze brawa. **Czasem tylko brakuje zbliżeń czy możliwości obracania mapy, na szczęście można to przeboleć.** Wielką zaletą gry jest natomiast możliwość wydawania rozkazów podczas pauzy oraz naprawiania zniszczonych maszyn. Realizmu dodają też drobne szczegóły: walące się domy grzebią w swych gruzach walczących, ograniczone pole widzenia jednostek utrudnia poruszanie się (przydaje się wówczas zwiad lotniczy), zaś amunicja dość szybko się kończy (trzeba zadbać o dostawy). Szkoda tylko, że akcja w SUDDEN STRIKE toczy się tak wolno, zupełnie jakby aktorom tego spektaklu chciało się spać.



Uwaga, uwaga! Alarm przeciwlotniczy! Wróg rozpoczyna atak na przedmieścia



Wojna to nie plac zabaw dla małych chłopców. Więc zanim zaatakujesz, pomyśl

Ekipa stojąca za polską wersją językową SUDDEN STRIKE wywiązała się z postawionych przed nią zadań co najmniej poprawnie. Wszystkie napisy pojawiające się na ekranie zostały przetłumaczone na „ludzki". Udało się przy tym uniknąć literówek i nieporadnie skonstruowanych zdań, co wciąż nie jest standardem, jeśli chodzi o lokalizacje. Co więcej, odprawy przed misjami dokonywane są przez ludzi z charakterystycznym, amerykańskim akcentem. Podobno przedstawiciele dystrybutora szukali ich nie tylko w Polsce, ale i za granicą – po to, by ów akcent był jeszcze bardziej autentyczny. Zaletę tłumaczenia stanowi też fakt, że okrzyki wydawane przez jednostki podczas walki pozostawiono w wersji oryginalnej. Dzięki temu Rosjanie mówią po rosyjsku, Niemcy po niemiecku, zaś Amerykanie po amerykańsku – tak jak to miało miejsce w rzeczywistości.

Aby wynagrodzić graczom dość długi czas oczekiwania na polską premierę gry, dystrybutor zdecydował się dołączyć doń dysk z dodatkowymi misjami oraz ich edytorem. Dzięki temu SUDDEN STRIKE staje się jeszcze bardziej atrakcyjną pozycją. Miłośnicy strategii mogą sięgać po nią z zawiązanymi oczami. Byle tylko, szukając po omacku, nie pomylili pudełek!



Na ulicach Warszawy korki, a i na polu walki tłok. Jak swojsko!



Doskonałe miejsce do ściągnięcia najnowszych łatek oraz przejrzenia screenów z gry. Ogólnie: standard

kto to zrobił

CDV

Jeden z największych niemieckich dystrybutorów, a przy okazji producent gier. To tej firmie zawdzięczasz COSSACKS: EUROPEAN WARS oraz przebojową serię gier o niejakiej LULI. Wśród planów CDV na ten rok znajdziesz zręcznościówkę EXPLOMAN, przygodówkę MYSTERY OF THE DRUIDS i strategię WARCOMMANDER.

PC | PSX | N64 | DC | PL

Sudden Strike

II Wojna Światowa á la RTS

99 zł	CDV / IM Group	1-12 graczy

Min: Pentium 200, 32 MB RAM, 70 MB HD
Zal: Pentium II 266, 64 MB RAM, 300 MB HD

Grafika	Dźwięk	Frajda
5+	4	4

\+ Ładna oprawa graficzna, wygodny system sterowania, oddziały „mówią" własnym językiem

– Niewielkie błędy w sztucznej inteligencji przeciwników, „samowola" części oddziałów

Jeszcze jedno spojrzenie na największą wojnę XX wieku, tym razem bez wad swoich poprzedników. Stratedzy będą zadowoleni **5-**

WERSJA POLSKA

Zespół lokalizacyjny spisał się na medal, a dystrybutor dołożył... pakiet dodatkowych misji! **5-**

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Powstań, miłośniku HEROES OF MIGHT AND MAGIC! Oto pojawiła się kolejna gra czerpiąca garściami z twojego ulubionego przeboju


Rzeki mlekiem i miodem płynące to nie są, ale i tak warto je zdobyć


Gdy spadnie śnieg, krajobraz stanie się jeszcze bardziej przygnębiający

DISCIPLES
SACRED LANDS GOLD

Wpółtora roku po premierze DISCIPLES do sprzedaży trafiła ulepszona, „złota", wersja tegoż programu. Co prawda nie jest ona już tak dobra jak najnowsze odcinki serii HOM&M, jednak (w odróżnieniu od powyższych) cechuje się oryginalnością. Bo choć twórcom gry brakuje umiejętności technicznych, to na innowacjach znają się wyśmienicie. A bohaterowie mocy i magii zaczynają gonić w piętkę – ich producent raz po raz przygotowuje pakiety niezbyt odkrywczych, a wręcz nudnych kampanii, które to sprzedaje za grube pieniądze!

Dzieło Strategy First jest interesującą strategią turową osadzoną w dość rozbudowanym świecie fantasy. **Gracz przejmuje kontrolę nad jedną z czterech dostępnych ras (Imperium, Legiony Upadłych, Nieumarli i Klan Górali) i prowadzi ją do boju o władzę nad krainą.** Roboty ma naprawdę dużo. W zamian za zdobyte zasoby naturalne wystawia kolejne oddziały dowodzone przez tzw. bohaterów oraz rozbudowuje miasta. Dzięki nowym budynkom i ich mieszkańcom wchodzi w posiadanie określonych umiejętności bądź postaci, które później ułatwiają mu zwycięstwo. Przykładowo archanioły umożliwiają zajmowanie odległych kopalń bez ich zdobywania, zaś złodzieje potrafią zwinąć z cudzego miasta złoto bądź magiczne zaklęcia.


Dobrze zaopatrzona osada to pierwszy krok do zwycięstwa

Walka, walka i jeszcze raz walka. A kiedy będą wakacje?

Dość interesująco prezentuje się zastosowany w grze system walki. Otóż podczas starć postacie nie mogą się poruszać! Gracz po prostu wybiera kolejnych przeciwników i wali w nich jak w bęben. Tego typu rozwiązanie zmusza go jednak do dokładniejszego zaplanowania ataku, uwzględniającego wszystkie wady i zalety, a także doświadczenie poszczególnych żołnierzy. Bohaterowie z DISCIPLES również nie należą do zwykłych szaraczków. Ich dalecy kuzyni z HOM&M nie posiadali aż tylu różnych cech, tylu umiejętności i współczynników. Nowym elementem gry jest też konieczność zdobywania ziemi. Nie wystarczy bowiem wjechać na koniu do kopalni, by zmieniła ona właściciela. Trzeba zdobyć otaczającą ją krainę bądź wysłać doń archanioła, baronową tudzież skrzata.

Największą wadą DISCIPLES jest jego szata graficzna. To, co widać na ekranie, w żaden sposób nie przypomina pięknych, kolorowych krain rodem z HOM&M. Niezbyt plastyczne ikonki, sztampowe wykresy oraz słabo animowane, nieciekawe postacie zniechęcają do zabawy. Wersja „gold" powinna poprawiać tego typu szczegóły, zwłaszcza że grafikę skrytykowano już w pierwszej, pochodzącej sprzed półtora roku, wersji programu! Tak się jednak nie stało. **W efekcie potwornie brzydkie miasta i okalające je szaro-bure równiny nie stanowią smakowitego kąska dla odważnego dowódcy klanu i właściwie człowiekowi nie chce się o nie bić.** Chyba że ktoś zamierza nakręcić serial „Ohyda albo gdzie nie chciałbyś mieszkać" i potrzebuje doń kilku malowniczych zakątków...

Również i oprawie dźwiękowej sporo brakuje do poziomu reprezentowanego przez najlepsze pozycje gatunku. Owszem, melodie są sympatyczne i dość dobrze pasują do klimatu świata przedstawionego w grze, jednak powtarzają się na tyle często, że po paru godzinach ma się ich dość. Odgłosy walki czy rzucanych czarów też nie powalają na kolana. Grzeszą przeciętnością, a w dzisiejszych czasach jest to jeden z grzechów głównych.

DISCIPLES z pewnością spodoba się tym, którzy na HOM&M zjedli swoje zęby i szukają właśnie czegoś znacznie bardziej oryginalnego. Jednak pozostałym graczom należy polecić ten drugi tytuł. Jego wykonanie jest najzwyczajniej w świecie lepsze!

INFO
Co nowego w wersji GOLD?

DISCIPLES GOLD nieznacznie różni się od podstawowej wersji gry. Przede wszystkim pojawia się w niej 25 zupełnie nowych scenariuszy oraz znacznie poprawiony tryb multiplayer. Zainstalowano też wszystkie łatki (ang. patch), które pojawiły się w Sieci po premierze programu. Niewielkim zmianom uległ też sam system sterowania.

kto to zrobił
STRATEGY FIRST

Gustująca w strategiach firma Strategy First (ang. wpierw strategia) powstała w 1991 roku w Kanadzie. Początkowo sprzedawała gry innych producentów, lecz dość szybko zajęła się tworzeniem własnych programów. Jej największe sukcesy to DISCIPLES, MAN OF WAR i STEEL PANTHERS. Już wkrótce dołączą do nich DISCIPLES 2, ORB i ZERO G MARINES.



Na stronie producenta gry znajdziesz informacje nie tylko o DISCIPLES, ale i o innych jego programach

PC	PSX	N64	DC	A

Disciples Gold: Sacred Lands
Wariacja na Temat Heroes Of Might And Magic

79,90 zł	Strategy First / CODA	1-4 graczy

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 200 MB HD
Zal: Pentium 200, 32 MB RAM, 400 MB HD

Grafika	Dźwięk	Frajda
3	4	4+

+ Gra wnosi do oklepanego HOM&M odrobinę świeżości, posiada też znakomity tryb multiplayer
− Bardzo słaba grafika, dość szybko nudząca się oprawa dźwiękowa, setki zapożyczeń z HOM&M

Gratka dla miłośników strategii turowych z elementami RPG. Prowadź drużynę do zwycięstwa, zdobywając cenne złoża minerałów — **4-**

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Shadow of Memories

Czasami jedyne, co pozostaje człowiekowi, to wspomnienia. Gorzej, jeżeli tylko dzięki nim może uratować się od śmierci

Eike Kusch popadł w niezłe tarapaty. Musi wygrać wyścig z mordercą



Ktoś podpalił kafejkę miłego staruszka. Eike rusza na pomoc!



Tyle huku, a nikt nawet nie zauważył, że Eike wybiera się w inną epokę

Gry komputerowe, jak zresztą wiele rzeczy, mogą się kiedyś znudzić. Po pewnym czasie stwierdza się z przykrością, że ich twórcy cały czas korzystają z tych samych, wyświechtanych pomysłów. Kolejni Obcy atakują Ziemian, potwory czyhają w zaułkach, a tematyka starych wojen wałkowana jest ciągle i ciągle bez zmiłowania. Braki w fabule maskuje się lepszą i efektowniejszą grafiką. Niestety, wszystkie te rozpaczliwe zabiegi nie mogą ukryć faktu, że tak naprawdę nawet sami twórcy nie mają pomysłu na swój przebój. Na tym tle (i nie tylko na tym) SHADOW OF MEMORIES wypada bardzo pozytywnie. **Już od samego początku zabawy widać bowiem, że ktoś naprawdę przyłożył się do wymyślenia doskonałej fabuły, a także postarał się dopasować wszystkie elementy układanki (zwanej w tym przypadku przygodówką).** Jej autorka (tak właśnie, kobieta!) skorzystała zresztą z pewnych starych opowieści, które związane są z postacią niejakiego Fausta. Postanowiła przedstawić historię składającą się z wielu elementów: miłości, zazdrości, nienawiści i chciwości. Jednak najważniejszym przesłaniem tej opowieści jest „Carpe Diem", czyli ciesz się każdą chwilą swojego życia, bo może być to twoja ostatnia...

To właśnie przydarzyło się głównemu bohaterowi gry, czyli Eike Kuschowi. Ktoś wyeliminował go cicho i niezmiernie skutecznie już na samym początku SHADOW OF MEMORIES. To zakończenie kariery jest bardzo przykre, zwłaszcza, że Eike to przystojny młodzieniec, a umarł na rynku jakiejś małej europejskiej mieściny, która może pochwalić się tylko zabytkowymi kamieniczkami i muzeum (a może biblioteką?). A to się narobiło, prawda? Zaraz, zaraz, herosi z gier nie mają prawa tak się zachowywać! Kusch dostaje więc od Losu (a raczej od tajemniczego Głosu) szansę na uratowanie swojego młodego życia. Musi tylko cofnąć się w czasie i pokrzyżować plany swojemu mordercy. Banalne, prawda? Okazuje się jednak, że SHADOW OF MEMORIES zawiera także mnóstwo niespodzianek i w tej grze nic nie jest łatwe, proste ani banalne. Ciekawa już na samym początku historia później okazuje się coraz bardziej błyskotliwa i zaskakująca. Dzięki temu nie możesz oderwać się od telewizora i nie nudzisz się ani przez chwilkę.

Musisz jednak pamiętać o jednym! Tutaj nie ma czasu na długie podejmowanie decyzji, czy cmokanie nad zagadkami. Eike (a ty razem z nim) rozpoczyna walkę z przeszłością, teraźniejszością i przyszłością. Dzięki specjalnemu urządzeniu, zwanemu Digipad, może się przenosić w różne epoki. W ten sposób zwiedzi to samo senne miasteczko w XVI, XIX i w XX wieku. Daleko mu jednak do turysty. Musi cały czas pamiętać, że każda chwila, którą straci w minionych epokach, upływa także w teraźniejszości (czyli w 2001 roku). **Wszystko, co zmieni w przeszłości, wpłynie na przyszłość. A gdzieś na końcu (a może na początku) tej drogi czyha morderca.** Wyjątkowo wytrwały i sprytny zawodnik. Ani się obejrzysz, a już strzeli ci w plecy zatrutą strzałką, dosypie coś do jedzenia, czy przejedzie samochodem. Jego pomysłowość poma-



Eike może zrobić parę dobrych uczynków, np. dać tej dziewczynce kotka

kto to zrobił

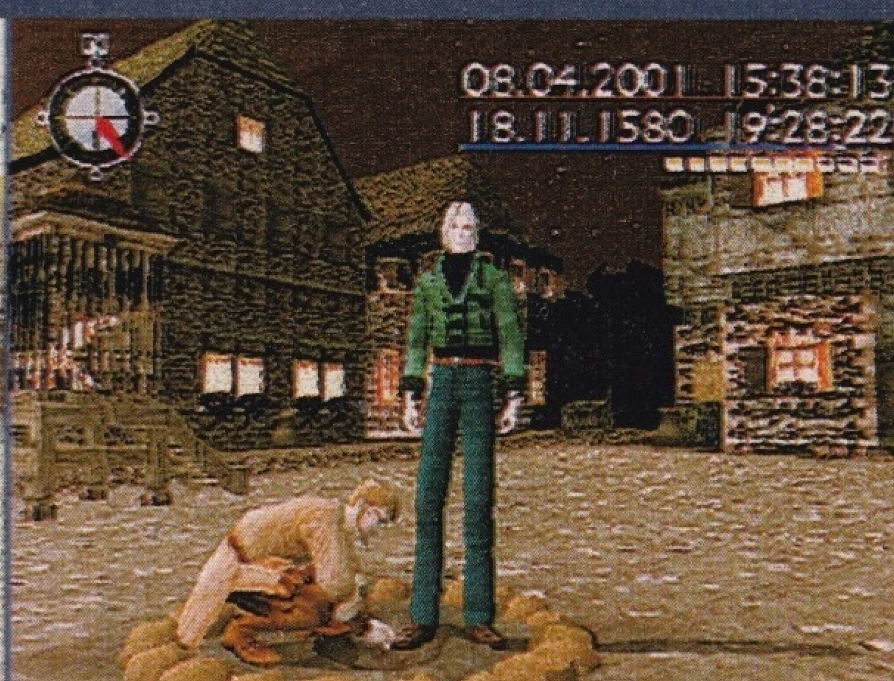
JUNKO KAWANO

Pod SHADOW OF MEMORIES podpisało się wprawdzie Konami, ale tak naprawdę jest to dzieło pani Junko Kawano, jedynej kobiety-dyrektora w tej japońskiej firmie. Junko była odpowiedzialna za całokształt gry oraz wymyśliła jej doskonały scenariusz. Maczała także palce w SUIKODEN, wspaniałym RPG na PSX.

Jak dożyć starości



W grze musisz zmienić historię. Skoro w liściach tego drzewa zaczai się morderca...



...to nie pozostaje ci nic innego, jak udać się w przeszłość, do 1580 roku, i...



...przekonać pewnego miłego pana, że sadzenie wielkich drzew nie jest już modne



Dzięki temu w 2001 roku na placu pojawi się statua, a morderca straci kryjówkę

Różne drogi do sukcesu



Wybierz koniec

Gra ma kilka różnych zakończeń. Ich pojawienie się zależy od ważnych decyzji, które podejmujesz. Pamiętaj, żeby nagrać stan gry przed Rozdziałem V!

Praprababcia?



Margarete to dziewczyna żyjąca w XVI wieku. Dobrze się zastanów, czy chcesz jej powiedzieć, że jest twoją praprababcią. Jeżeli to zrobisz, to nie będziesz mógł sprowadzić do domu Dany

Powrót do domu



Dana jest ładną kelnerką, która zostanie przeniesiona razem z tobą do XVI wieku. Możesz przekonać ją do powrotu, ale wtedy nie będziesz już mógł zobaczyć zakończeń z Margarete

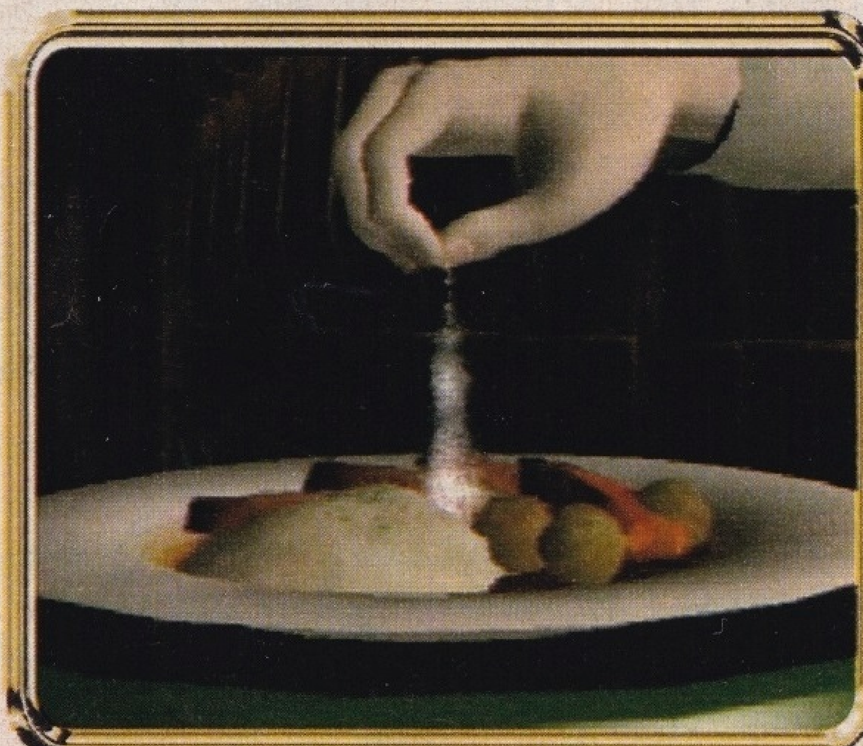
Uratuj Miriam



Młoda matka zostaje zabita, a jej dziecko porwane. Czy może być większa tragedia? Możesz jej zapobiec, jeżeli tylko będziesz wystarczająco sprytny i szybki!

ga budować nastrój zagrożenia, bo w żadnej chwili nie możesz czuć się bezpieczny. Autorka gry postanowiła zrezygnować z jawnego pokazywania przemocy i sięgnęła po bardziej wyrafinowane środki. Trzeba przyznać, że zrobiła to doskonale. **Nastrój tajemniczości powstał nie tylko dzięki doskonałej fabule, ale także intrygującej muzyce i specjalnie przedstawionej grafice.** Miasteczko nie tylko wygląda inaczej w każdej epoce, ale także zmienia się w zależności od pór roku. Klimat gry buduje również padający ciągle śnieg (w 1980 roku) czy czarno-białe otoczenie, w którym znajdziesz się w 1920 roku.

W większości przypadków zadania, które masz rozwiązać, są bardzo proste. Digipad sam powie ci, że już czas zmienić epokę, a nawet doradzi, gdzie powinieneś się udać. Będziesz mógł odwiedzić tylko niektóre domy, a chętnych do rozmów będzie jak na lekarstwo. Jednak, o dziwo, to, co byłoby wielką wadą każdej przygodówki, w przypadku SHADOW OF MEMORIES okazuje się wielką zaletą. Zamiast tracić czas na kombinowanie, jak np. z młotka i spodni zrobić odkurzacz, możesz poświęcić się odkrywaniu tajemnic, które związane są z życiem bohaterów gry. A jest ich bardzo dużo! SHADOW OF MEMORIES kryje bowiem w sobie sporo soczystych szczegółów, które łatwo przegapić. **Do tego wszystkiego, skoro podróżujesz w czasie, to masz okazję dokonania zmian w życiu wielu ludzi.** W zależności od tego, jakie decyzje podejmiesz, będziesz mógł podziwiać inne zakończenia tej historii, a jest ich niemało! Owszem, droga do części z nich wiedzie bardzo podobną trasą, ale skoro wszystkie dialogi można łatwo przeskoczyć, to taka podróż nie jest męcząca. Trzeba ją przebyć, bo każde zakończenie wyjaśnia tylko kilka tajemnic, a dopiero kiedy poznasz je wszystkie, będziesz mógł uratować Eike w specjalnym etapie rozgrywki. **Od twojej decyzji zależy też ostateczne zakończenie tej historii, które jest prawdziwą perełką w koronie zwanej SHADOW OF MEMORIES.** A kiedy już je obejrzysz, na pewno nie będziesz żałował każdej sekundy, którą spędziłeś z tą grą. Co więcej, dostaniesz coś za pieniądze, które na nią wydałeś. Będziesz bogatszy o parę wzruszeń i hasło „Carpe Diem". Bo naprawdę nie wiesz, kiedy przyjdzie czas na ostatnią podróż...



Trucizna z pewnego gatunku ryb raczej nie polepszy smaku tego dania



To w tym pokoju zaczyna się opowieść o pewnym żonglerze piłeczkami



Pali się! Pali! No, to teraz sięgnij po Digipad i wybierz mniej gorące czasy



Spotkanie na szczycie. Margarete, Hugo i Eike. Wyglądają jak rodzina, prawda?



No i hopsa jajeczko. W środku masz wiadomość. Lepiej jej nie zlekceważ



Cicho, sza! Mój braciszek właśnie zasnął, a jak się obudzi, to jest bardzo marudny



Strona jest dosyć uboga. Znajdziesz na niej troszkę informacji o fabule i charakterystykę najważniejszych postaci

PC | **PS2** | N64 | DC | A

Shadow of Memories
Doskonała Przygodówka
249 zł | Konami / Softbox | 1 gracz
● Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika 5+ | Dźwięk 5- | Frajda 6

(+) Doskonała i zaskakująca fabuła, ładna grafika, wiele zakończeń
(–) Gra mogłaby być dłuższa, niektóre zagadki są na niskim poziomie

Gdyby nie fabuła, ta gra nie byłaby tak dobra. Ale o opowiedzianej w niej historii można powiedzieć tylko jedno – jest doskonała **5+**

Bohaterowie



MARGARETE WAGNER *mieszka z ojcem i młodszym bratem Hugo, który sprawia jej wiele kłopotów*



DANA *żyje w XXI wieku, ale niezbyt jej się w nim podoba. Jest sierotą i narzeka przede wszystkim na samotność*



WOLFGANG WAGNER *jest alchemikiem z XVI wieku. Swoje życie poświęcił poszukiwaniom Kamienia Filozoficznego*



EIKE KUSCH *jest tajemniczą postacią. Nie pamięta rodziców, a na jego życie czyha ktoś wyjątkowo uparty*



WRÓŻKA *to osoba, która zawsze chętnie doradzi. Okazuje się jednak, że nie robi tego tak zupełnie bezinteresownie*



HUMUNKULUS *jest dosyć dziwną osobą. Właściwie do końca nie wiadomo, czy na pewno ma dobre intencje*

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

WERSJA POLSKA

EGYPT

PRZEPOWIEDNIA HELIOPOLIS

Nieznana zaraza dziesiątkuje mieszkańców Heliopolis. Młodziutka lekarka pragnie odnaleźć źródło tajemniczej choroby. Czy zechcesz jej pomóc?

Egipt, 14 dni w hotelu ***, śniadania i obiadokolacje, samolot, jedyne 1899 zł – taką ofertę można znaleźć na słupie stojącym przy ulicy Marszałkowskiej w Warszawie. Pomysł na wakacje ciekawy, tylko po co przepłacać? Wystarczy niewiele ponad procent tej sumy, by przenieść się do Egiptu, i to tego najpiękniejszego, z czasów faraona Amenhotepa Trzeciego!

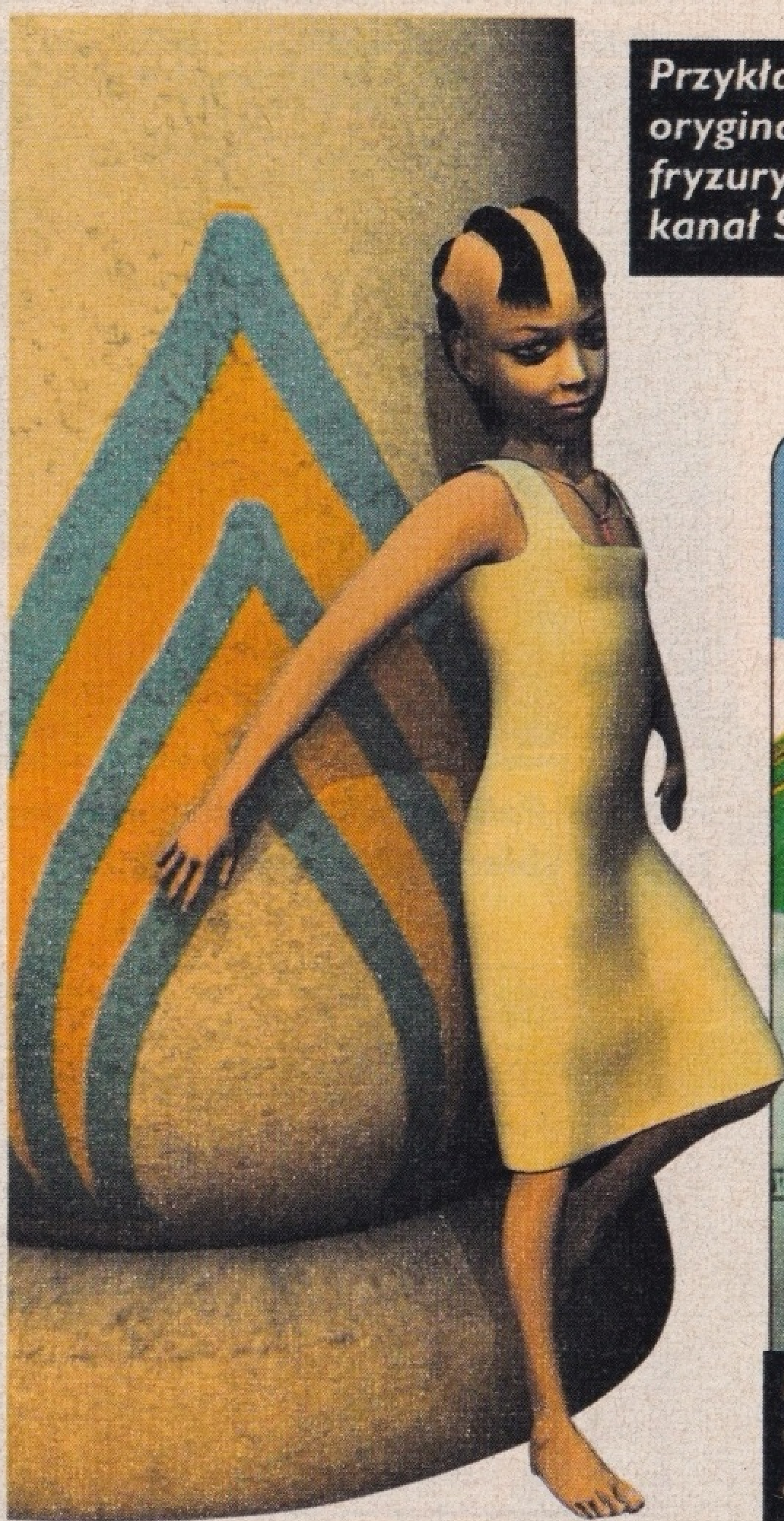
Gra EGIPT: PRZEPOWIEDNIA HELIOPOLIS stanowi kontynuację mało znanej w naszym kraju przygodówki EGIPT 1156 P.N.E. **Tym razem zostałeś zaproszony na wyprawę w rok 1360 przed narodzinami Chrystusa, kiedy to ówczesną stolicę religijną, Heliopolis, nawiedziła tajemnicza zaraza.** W tym samym czasie młoda lekarka imieniem Tifet przybyła do miasta na wezwanie swego ciężko chorego ojca. Dość szybko zorientowała się, że wielu osobom zależało na utrzymaniu obecnego stanu rzeczy. Pragnęli oni, by zaraza dalej się rozprzestrzeniała. Dlaczego? Twoim zadaniem jest właśnie znalezienie odpowiedzi na to pytanie!

Program przypomina wcześniejsze dokonania firmy Cryo, a więc m.in. POMPEJE, ATLANTIS i CHINY. Składa się z prostej, lecz pouczającej encyklopedii oraz gry przygodowej, w której akcję obserwujesz z perspektywy oczu bohatera (a raczej bohaterki). Niestety, silnik napędzający grę nie został przez kilka ostatnich lat ulepszony. Kiepskiej jakości obrazki wyświetlane w rozdzielczości 640 na 480 punktów oraz brak animacji ilustrujących przejścia pomiędzy lokacjami zniechęcają do zabawy. Co gorsze, rozwój wydarzeń jest całkowicie przewidywalny. Przysłowie mówi bowiem, że jak nie wiadomo, o co chodzi, to chodzi o władzę i pieniądze. Pewną zaletą gry mogą być natomiast proste zagadki oraz muzyka wzorowana na twórczości anonimowych muzyków żyjących 3500 lat temu. Szkoda tylko, że dzisiejsi kompozytorzy grają znacznie ciekawiej. Czyżby dlatego, że publiczność zna ich nazwiska?

EGIPT: PRZEPOWIEDNIA HELIOPOLIS ukazał się w naszym kraju w serii Extra Klasyka. Atutem gry jest więc niska cena oraz przyzwoite spolszczenie. Wszystkie napisy dość wiernie oddają to, co się dzieje na ekranie. Niestety, ospali aktorzy starają się, jak mogą, ale nie potrafią oddać żadnych emocji. Na szczęście mówią zrozumiale i posługują się poprawną polszczyzną. Tyle, że to za mało, by nazwać grę produktem godnym polecenia.


Starożytny Egipt to kraj kontrastów: bogactwa Faraonów i biedy zwykłych mieszkańców

eXtra Kla


Przykład oryginalnej fryzury á la kanał Sueski


Nawet jeżeli nie wierzysz w boskość Faraona, lepiej oddaj mu cześć



Twórcą gry są Francuzi, ale na szczęście jest też wersja anglojęzyczna strony. A na niej info, wybór screenów, opis postaci

O wielki Panie! Może by tak jakąś plagę zesłać?


A oto skrócony kurs budownictwa mieszkaniowego od czasów starożytnych

PC	PSX	N64	DC	PL

Egipt: Przepowiednia...
Piramidalna Przygodówka

19,90 zł	Cryo / CD Projekt	1 gracz

Min: Pentium 200, 32 MB RAM, 25 MB HD
Zal: Pentium II 233, 64 MB RAM, 250 MB HD

Grafika 3 | Dźwięk 4 | Frajda 3+

(+) Egipt to piękny kraj o bardzo bogatej historii, warto dowiedzieć się o nim więcej

(–) Niezbyt ładna grafika wyświetlana w niskiej rozdzielczości, fabuła szybko nudzi

Kolejna edukacyjna przygodówka, która bawiąc uczy, a ucząc bawi. Szkoda, że rozrywkę tę trudno nazwać dobrą — **3**

WERSJA POLSKA
Smutny standard: poprawnie przetłumaczone napisy i kiepsko dobrani aktorzy — **3+**

RING

Niecodzienne, śmiałe pomysły nie zawsze zmieniają się w sukces. Dowodu dostarcza przygodówka RING, która choć oryginalna, zawodzi na wielu polach

W RINGU nie zobaczysz mistrza Lenoxa Lewisa ani nawet Andrzeja Gołoty. Twórcy gry potraktowali ją jak naczynie, do którego wrzuca się kolejne, dziwne przyprawy.

Na pierwszy ogień poszła zainspirowana mitologią germańską piękna opera Ryszarda Wagnera „Pierścień Nibelungów". **Muzyka z tej opery uprzyjemnia grę, a cztery historie tworzące jej fabułę także nawiązują do dzieła kompozytora.** Karzeł pragnie wykraść Córkom Renu złoto, gdyż zrobiony z niego pierścień zapewnia władzę absolutną. Bóg ognia Loge na rozkaz Wotana ma odebrać karłowi świecidełko. Sigmunt, syn Wotana, człowiek-wilk, chce udowodnić swą boskość i odnaleźć siostrę. Walkiria Brunnhilda ucieka przed gniewem ojca do tajemniczej Nekropolii, gdzie czeka na nią potwór. Wszystkie wątki spaja postać metanaukowca imieniem ISH, który na gruzach Ziemi wspomina dawne dzieje.


Starogermańska mitologia i elementy fantasy. Tak powstała ta opowieść

Opowieści, które możesz poznawać w dowolnej kolejności, grzeszą charakterystyczną dla przygodówek liniowością. **Na domiar złego, osoby nieznające opery Wagnera zagubią się w gąszczu nazwisk, tytułów i historii.** Wypowiedzi bohaterów i cenne informacje o przedmiotach przypominają wiersze lub filozoficzne traktaty.

Drugą przyprawą wrzuconą do kotła jest talent malarski Philippe Drulliera. Ten francuski grafik stworzył kolorowy, przebogaty świat rodem z bajek fantasy. Niektóre sceny mają urok obrazów największych współczesnych geniuszy. **Niestety, w RINGU zastosowano wyeksploatowany silnik Cryo, znany z innych przebojów tej firmy.** Ułatwia on poruszanie się po bajkowym świecie programu, ale za cenę niskiej rozdzielczości, sztywności postaci i ograniczonych możliwości zwiedzania okolicy. Dobrze, że polska wersja gry jest niezła. Udział Wiesława Michnikowskiego i Wiktora Zborowskiego, którzy wystąpili jako aktorzy drugoplanowi, zaprzecza tezie, że „znane nazwiska zabijają tłumaczenie".


Ta pani, wbrew pozorom, nie pochodzi z filmu „Odyseja kosmiczna 2001"



Na stronie można poznać krótką charakterystykę postaci i legendę rodu. Oprócz tego jest trochę obrazków

PC	PSX	N64	DC	PL

Ring
Przygodówka z Muzyką Wagnera

29,9 zł	Cryo / CD Projekt	1 gracz

Min: Pentium 133, 16 MB RAM, 250 MB HD
Zal: Pentium II 233, 64 MB RAM

Grafika 4- | Dźwięk 5 | Frajda 3

(+) Cztery przygody w jednej grze, znakomita muzyka Wagnera, oryginalny temat

(−) Grafika przeciętna, fabuła skomplikowana – niektórzy nic z tej gry nie zrozumieją

RING łączy dzieło kompozytora Wagnera i pracę francuskiego grafika Philippe'a Drulliera. Całość nie zachwyca — 3+

WERSJA POLSKA
Dobre tłumaczenie wsparto przyzwoitymi, choć nie rewelacyjnymi rolami aktorów — 4-

asyka

Millennium Racer

W zeszłym roku był na ustach wszystkich. Przebił popularnością EMINEMA i BRACI ZEWŁAKOW. Rzeczownik „MILLENNIUM"


To niby prosta zręcznościówka, ale wcale nie tak prosto w nią wygrać

Pecet uchodzi za idealne narzędzie dla graczy. Szybki procesor i potężny akcelerator grafiki 3D oferują takie możliwości, o których większość konsol może tylko pomarzyć. Nic dziwnego, że właśnie na to urządzenie pojawiają się najlepsze strategie, najpiękniejsze strzelaniny FPP oraz wierne realiom symulacje. Ale czy rzeczywiście właściciele PC nie mają na co narzekać? Przecież brak im dobrych komputerowych bijatyk, prostych strzelanin i czysto zręcznościowych wyścigów, które to tłoczą się na konsolach, jakby chleb za darmo rozdawali.

Gra MILLENIUM RACER firmy Cryo zmienia ów stan rzeczy. Przynosi bowiem to, co gracze widzieli w EXTREME G na konsolę Nintendo 64 bądź w serii WIPEOUT: szybkość, setki błyskających światełek i banalne sterowanie. **Fabuła gry nawiązuje do rozwoju Internetu, wokół którego w niedalekiej przyszłości skupi się życie ludzi.** Podstawowego znaczenia nabiera szybkość przekazywania informacji. Dane transportowane są światłowodami na tzw. wirtualnych bolidach, kierowanych przez zawodowców. Najlepsi zarabiają miliony... Teraz możesz zarabiać je i ty!

Dziesięć dostępnych tras roi się od ostrych zakrętów, wzniesień i spadków. Bywa, że musisz wybrać jedną z kilku dostępnych dróg, skorzystać ze skrótu bądź wskoczyć na wyższy poziom. **Na drodze są nadprzewodniki przyspieszające twój bolid, ziemia hamująca go, a także obręcze regenerujące zapasy paliwa.** To dzięki niemu mkniesz z prędkością odrzutowca.

Gra wygląda przyzwoicie: bolidy zbudowano z półprzezroczystych materiałów, a trasy wypełniono kolorowymi świecidełkami. **Nieco niższy poziom reprezentuje oprawa dźwiękowa:** zderzenia przypominają stukot szkła w kuchni baru trzeciej kategorii, a muzyczki w tle nie są porywające. Program spolszczono, ale polscy lektorzy po raz kolejny dowiedli, że nie umieją pokrzykiwać aż tak dobrze, jak robią to ich zachodni koledzy. Mimo tych wad MILLENIUM RACER spodoba się wszystkim maniakom szybkości.


Twoje zadanie to jak najszybsze dostarczenie danych linią światłowodów



Gaz do dechy i jedziemy! Ostatecznie, trzeba z klasą wjechać w nowy wiek!

PC	PSX	N64	DC	PL

Millennium Racer
Szalone, Futurystyczne Wyścigi

19,90 zł	Cryo / CD Projekt	1-8 graczy

Min: Pentium 200, 32 MB RAM
Zal: Pentium 300, 64 MB RAM

Grafika 4- | Dźwięk 3+ | Frajda 4+

(+) Kolorowa, pełna efektów specjalnych grafika, proste sterowanie, wakacje dla mózgu

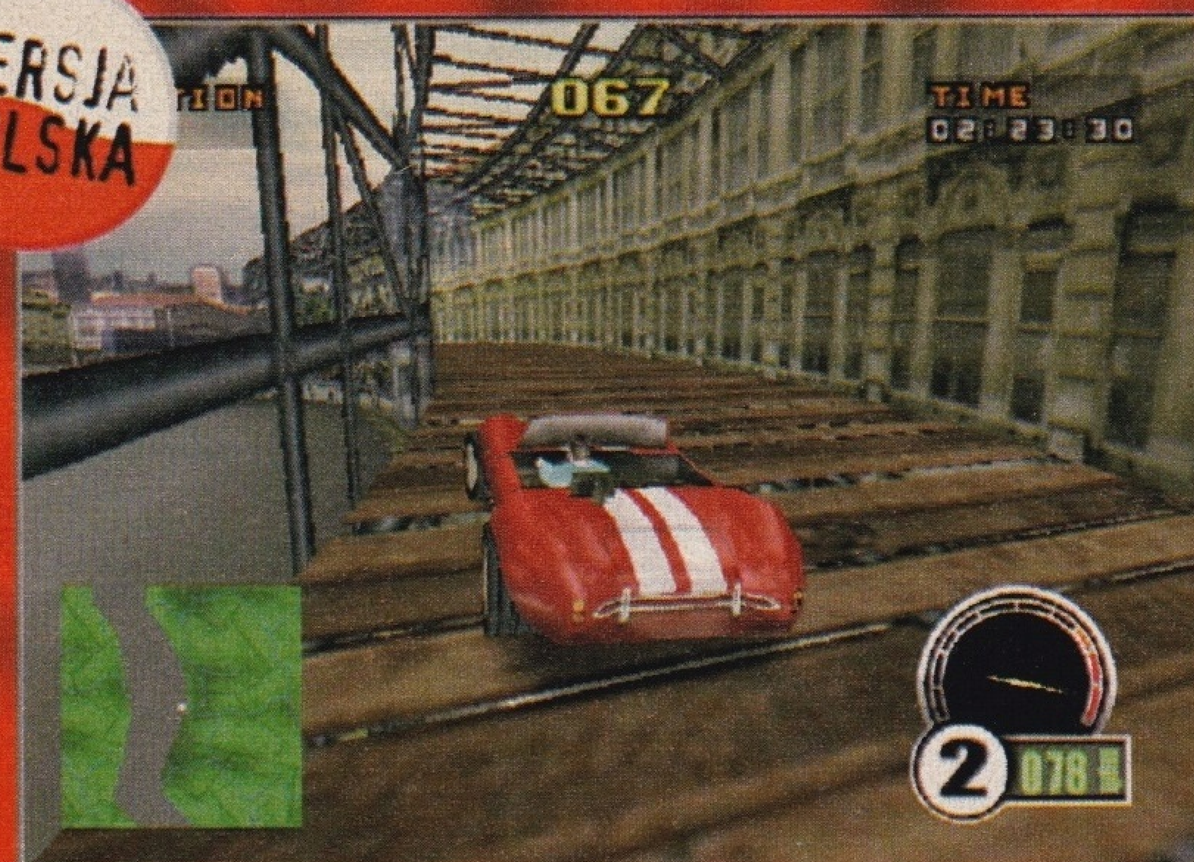
(−) To tylko prosta zręcznościówka z niewielką liczbą torów i jeszcze mniejszą liczbą atrakcji

Niewymagający myślenia wyścig, w którym liczy się przede wszystkim szybkość. Właśnie takich gier brakuje pecetowi! — 4

Teksty: Michał „Joel" Zacharzewski

TEST DRIVE 6

Nowe trasy i samochody oraz kilka ciekawych rozwiązań – niby dużo, ale niedosyt pozostaje



Po takich ulicach i zaułkach bardzo przyjemnie poszaleć jakąś super maszyną. Emocji od razu przybywa

Nie ma chyba takiego miłośnika wyścigów, który choćby raz nie zetknął się z tytułem TEST DRIVE. Gry z tej serii towarzyszą nam bowiem już od kilku lat. Z początku stanowiły nawet poważną konkurencję dla słynnego NEED FOR SPEED. Z czasem jednak okazało się, że każda kolejna odsłona tego tytułu cieszy się coraz mniejszym powodzeniem ze względu na słabe dopracowanie i brak oryginalności w porównaniu do swoich wielkich konkurentów.

W TEST DRIVE 6 zasiądziesz za kierownicą jednego z trzydziestu siedmiu znanych samochodów sportowych, takich jak Audi TT Coupe, Subaru Impreza, Dodge Viper, Ford Mustang, Lotus Esprit V8 czy Jaguar XKR. Liczba aut jest dość imponująca, dzięki czemu gra zbyt szybko ci się nie znudzi. Wygląd samochodów pozostawia jednak wiele do życzenia – nie zostały one wiernie odwzorowane i raczej nie cieszą oczu. Modelu jazdy w TEST DRIVE 6 nie można zaliczyć do symulatorów, jest on bowiem zręcznościowy. Prowadzenie pojazdów utrudnia fakt, że czasami zachowują się na drodze bardzo dziwnie, ale ta niedogodność nie psuje zabawy w znaczący sposób. **Auta są odporne na wszelkiego rodzaju zderzenia i stłuczki, a o awariach czy zgnieceniach możesz zapomnieć.**



Wjazd na tor i od razu ostra walka z przeciwnikami, którzy wcale nie zwalniają

W TEST DRIVE 6 gracz ma do dyspozycji 20 tras z licznymi skrótami, objazdami oraz elementami do zniszczenia, np. ławkami i skrzynkami. Gra stwarza niepowtarzalną okazję sprawdzenia swoich umiejętności na torach w Rzymie, Paryżu, Anglii, Irlandii, Egipcie, a nawet na egzotycznych Karaibach. **Trasy są, co prawda, mało urozmaicone, ale mają specyficzny klimat, którego brakuje w innych grach o podobnej tematyce.** W czasie jazdy będziesz się zmagał nie tylko z innymi użytkownikami dróg, ale także z warunkami meteorologicznymi: mgłą, deszczem i śniegiem. Jednak TEST DRIVE 6 to gra typu arcade, więc zjawiska atmosferyczne nie utrudnią jazdy.

Gra oferuje następujące tryby rozgrywki: trening, pojedynczy wyścig, wyścig w turnieju, wyzwania oraz pościg. Nie ma natomiast popularnej opcji split-screen ani multiplayer, a więc zabawa z żywym przeciwnikiem jest niemożliwa. Ciekawym elementem jest opcja garażu – po każdym pomyślnie ukończonym wyścigu możesz zrobić swojemu samochodowi mały przegląd: zmienić zawieszenie, silnik, hamulce czy opony. Dzięki temu samochód będzie lepiej przyspieszał lub szybciej hamował. Inteligencja przeciwników nie jest zbyt wysoka: preferują oni bardzo wolną jazdę oraz powodują niepotrzebne kolizje drogowe, które utrudniają dalszą podróż.



Dynamiczna ścieżka dźwiękowa gry, skomponowana przez znaną grupę Fear Factory, świetnie wpływa na wzrost poziomu adrenaliny w czasie wyścigów. Poważną wadą jest natomiast brak jakichkolwiek odgłosów otoczenia. Poprzednie części TEST DRIVE były w swoich czasach poważnym wyzwaniem dla komputerów, ale część szósta nie idzie w ich ślady. Przy rozdzielczości 800x600 gra chodzi całkiem przyjemnie, jeżeli masz Celerona 433 i GeForce 2 MMX. Oczywiście P III 800 i GeForce GTS mogą sprostać wymaganiom sprzętowym przy rozdzielczości 1280 x 1024 z włączonymi „na maxa" detalami.

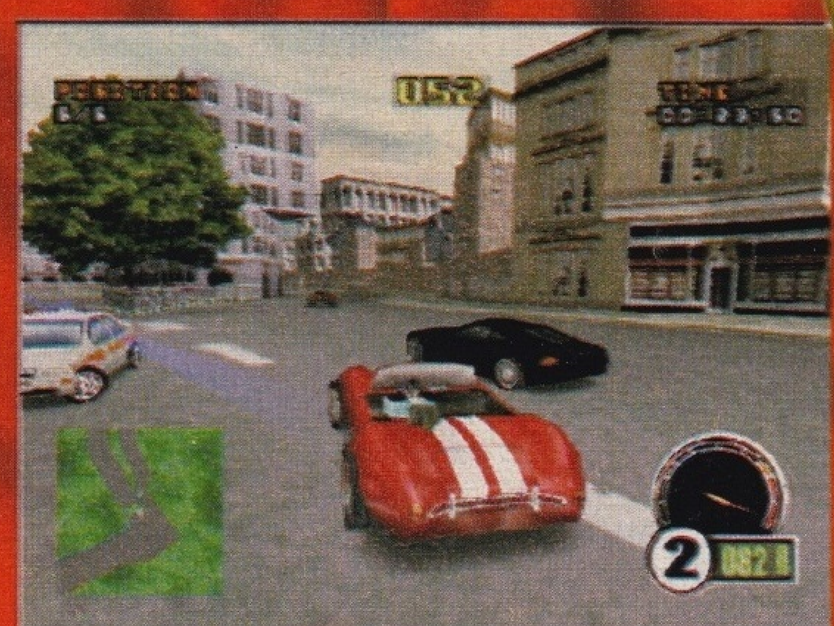
TEST DRIVE 6 nie wprowadza do gier wyścigowych żadnych innowacji, jakie może zaoferować np. NEED FOR SPEED. Tytuł ten można polecić z czystym sumieniem tylko fanom serii TEST DRIVE. Miłośnicy NEED FOR SPEED mogą poczuć się zawiedzeni. Także maniacy wszelkiej maści symulacji nie znajdą tu nic dla siebie. Pozostaje mieć nadzieję, że jeśli producenci zdecydują się na zrobienie kolejnej części tej gry, to będzie ona znacznie lepsza niż mało oryginalny TEST DRIVE 6.



Pościg w tunelu? Czemu nie! Następnym razem wybierz się pod kanał La Manche



To chyba pierwsza stłuczka w tym sezonie. Raczej nie ostatnia



I znów pędzisz ulicami miasta. Tym razem nie ma taryfy ulgowej

kto to zrobił

PITBULL SYNDICATE

Firma z siedzibą w Wielkiej Brytanii powstała niedawno, bo w 1997 roku. Specjalizuje się przede wszystkim w robieniu wyścigówek na PC, Dreamcasta oraz konsole Sony. Ma na koncie grę DEMOLITION RACER oraz udaną serię TEST DRIVER. Współpracuje ściśle z firmą INFOGRAMES.



Strona twórców serii TEST DRIVER zawiera krótki opis gry i sporo wiadomości o innych produktach tej firmy

PC | PSX | N64 | DC | PL

Test Drive 6
Wyścigi Takie Sobie

19.90 zł	Infogrames / CD Projekt	1-4 graczy

Min: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, 250 MB HD
Zal: Pentium 300, 64 MB RAM, 350 MB HD

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

+ Dużo aut i tras, niskie wymagania sprzętowe, przystępna cena, dobre spolszczenie
– Grafika i realizm jazdy są niezbyt oryginalne. Gra gorsza od poprzednich części serii

TEST DRIVE 6 to gra całkiem dobra w swojej klasie, ale są od niej o wiele lepsze tytuły, po które powinieneś sięgnąć

4

STUNT GP



STUNT GP to połączenie RC RACERS z piękną grafiką, zakręconymi trasami i mnóstwem dobrej zabawy

Gra STUNT GP to wyścigi małych, zdalnie sterowanych samochodzików, które są napędzane bateriami. **Do twojej dyspozycji zostało oddanych 19 minimaszyn o zróżnicowanych parametrach oraz 24 tory.** Każdy samochód jest oryginalnie pomalowany i ma określone właściwości techniczne, takie jak: prędkość, przyspieszenie oraz siła hamowania. **W czasie wyścigu nie wyczujesz jednak zbytnich różnic w prowadzeniu poszczególnych samochodów, gdyż STUNT GP jest grą arcade, w której nie liczy się realizm jazdy.** Pojazdy pewnie trzymają się trasy, a ich prowadzenie sprawia dużą przyjemność. Inteligencja twoich przeciwników stoi na bardzo wysokim poziomie i dlatego przez pierwsze dni styczności z tym produktem będziesz miał spore problemy z dotrzymaniem im tempa. Masz oczywiście możliwość stopniowania trudności gry, ale prawdziwą frajdę odczujesz dopiero po przełączeniu opcji na Hard.

Mocno pokręcone i bardzo pięknie przedstawione trasy naprawdę robią wrażenie. **Tory różnią się od siebie długością, stopniem trudności i liczbą niespodzianek w postaci tuneli, zjazdów, podjazdów, a nawet skoczni z przepaściami.** Na każdej z nich znajdziesz specjalne boksy umożliwiające twojemu samochodzikowi naładowanie baterii, by mógł szybciej jeździć, i korzystanie z dobrodziejstw dopalacza. Słowem: totalny odlot. STUNT GP oferuje ci pięć rodzajów zabawy: Arcade – samotna jazda z czterema przeciwnikami, Exhibition – możliwość zmiany stopnia trudności gry, liczby przeciwników oraz toru, Time Trial – wyścig na czas, Stunt Challenge – pokaz możliwości akrobatycznych na czymś przypominającym rampę oraz Championship, w którym możesz kupować, za zarobione podczas wyścigu pieniądze części do samochodu. Zostały one podzielone na dziesięć zasadniczych grup, między innymi: silniki, podwozie, baterie, tarcze hamulcowe czy opony. W każdej z nich znajdziesz przynajmniej po pięć części różniących się ceną, wytrzymałością oraz jakością.

Grę można odpalić w sześciu dostępnych rozdzielczościach, zaczynając od 512 x 384, a kończąc na 1600 x 1200. **STUNT GP, mimo bardzo ładnej i szczegółowej grafiki, stara się utrzymywać płynność nawet na komputerach słabszej klasy. Dźwięk także jest tutaj bez zastrzeżeń.** Silniki aut wydają różne odgłosy, a w tle słychać rytmiczne techno lub rocka, dzięki czemu jazda staje się jeszcze bardziej emocjonująca. Jedyną wadą STUNT GP jest brak opcji zabawy dla wielu osób, co uniemożliwia grę w Sieci czy Internecie.

Panowie z Team 17 zrobili kawał bardzo dobrej roboty, tworząc tak doskonały produkt. Wiele zwariowanych tras, szczegółowa grafika, naprawdę przednia zabawa gwarantująca mnóstwo emocji i niska cena z pewnością zachęcą wielu graczy do zabawy w tę grę.



Każdy samochodzik to inny kształt i oryginalna kolorystyka



I oto zaczyna się wyścig nieprawdziwych wozów po prawdziwą sławę



Ta strona to prawdziwa kopalnia wiedzy. Są modele pojazdów, screeny, info o grze oraz wywiad z jej twórcami

kto to zrobił

TEAM 17 SOFTWARE

Firma zaczynała w 1990 roku od gier na Amigę, a skończyła dziś na pecetach. Ma na koncie grę akcji PHOENIX, przygodówkę NIGHTLONG oraz sławną serię o Robakach (WORMS).

PC	PSX	N64	DC	PL

Stunt GP
Fascynujące Wyścigi

ok.40 zł	Team 17 / LEM	1 gracz

Min: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, akcelerator
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, akcelerator

Grafika 5 | Dźwięk 4+ | Frajda 6

+ Śliczna grafika, bardzo przyjemna muzyka tworząca klimat gry, fajne samochodziki
– Brak opcji multiplayer, bardzo inteligentni przeciwnicy mogą być przeszkodą

Gra zasługuje na uwagę, ponieważ stanowi naprawdę wspaniałą propozycję dobrej zabawy. Takimi wozami jeździ się super **5**

LEGO Stunt Rally

Klocki LEGO to potęga. Ale żeby budować z nich samochodziki i robić grę? A jednak!

WERSJA POLSKA

Gra LEGO STUNT RALLY to nic innego jak wyścigi samochodzików zbudowanych z przesławnych klocków Lego. **Miejscem akcji gry jest tytułowa wyspa Stunt, podzielona na cztery główne strefy, na których znajdziesz w sumie 21 poziomów o zróżnicowanym stopniu trudności.** W każdej z czterech stref spotkasz głównego mistrza danego rejonu, którego pokonanie jest warunkiem przejścia do następnej strefy. A wszystko po to, żebyś mógł w końcu stawić czoła Panu X, który na początku zabawy jest twoim nauczycielem i przewodnikiem.

LEGO STUNT RALLY oferuje cztery rodzaje rozgrywki: szybki wyścig, mistrzostwa, wyścig jednoosobowy oraz wieloosobowy, w którym możesz zagrać z czterema przyjaciółmi na jednym ekranie. Ciekawym dodatkiem w grze jest tryb konstrukcji, który pozwala tworzyć z klocków Lego własne tory do jedno- i wieloosobowych rajdów. Dzięki pokaźnej liczbie elementów do zbudowania zabawa w małego architekta jest całkiem przyjemna. Do wyboru masz czterech bohaterów, a każdy z nich charakteryzuje się odmiennymi umiejętnościami i kieruje innym pojazdem. **Przed każdym wyjazdem na tor masz prawo wejść do warsztatu, w którym możesz zmienić rodzaj ogumienia, podwozia, a nawet kolor swojego auta.**

System prowadzenia samochodów jest bardzo prosty i na pewno nie sprawi żadnych kłopotów nawet młodszym użytkownikom komputera. Trasy zostały przedstawione bardzo ładnie, są kolorowe i rozbudowane jak na świat Lego przystało.

Spolszczenie LEGO STUNT RALLY zostało wykonane perfekcyjnie – nie znajdziesz błędów ani w napisach, ani w mowie twojego nauczyciela, Pana X. Gra ta jest więc produktem godnym polecenia młodszym graczom, którym zapewni wyśmienitą zabawę oraz wszystkim wielbicielom klocków.


Małe samochodziki mogą bawić równie dobrze jak te prawdziwe



Na stronie znajdziesz podstawowe informacje o grze i trochę screenów. Warto tu zajrzeć i poczytać o firmie LEGO

kto to zrobił

LEGO

Firma LEGO to potentat w dziedzinie klocków. Jego oferta jednak wciąż się powiększa o zestawy z kamerą do robienia własnych filmów oraz gry komputerowe, np. LEGO RACER.

PC	PSX	N64	DC	PL

LEGO Stunt Rally
Zabawa w Klocki

99 zł	Lego Media / IM Group	1-4 graczy

Min: Pentium II 233, 32 MB RAM, akcelerator
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, akcelerator

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4+

+ Ładna kolorystyka, przyjemne samochodziki, dużo emocji, dobre spolszczenie
– Gra spodoba się przede wszystkim młodszym graczom i tym, co lubią klocki Lego

Ta gra to bardzo przyjemna rozrywka dla młodszych graczy. Nie jest jednak zbyt prosta, może więc spodobać się i starszym **4**

The Flintstones Bedrock Bowling



Ty się męczysz w swojej kulce, a tuż obok Betty i Irma wylegują się na leżakach i popijają koktajle. Życie nie jest sprawiedliwe!



Ojojoj! Czy na pewno chcesz jechać dalej? To się może źle skończyć!

Oryginalny pomysł nie wystarczy, by z gry uczynić przebój. Potwierdzają to twórcy BEDROCK BOWLING, którzy zbłądzili, choć byli bardzo blisko sukcesu

W jaskiniowej mieścinie o nazwie Bedrock odbędzie się wielki turniej gry w kręgle! Zjadą się nań sławy z całego świata; swój przyjazd zapowiedział już mistrz wyciosywania kół z kamieni, niejaki Albërt „Kuj" On-Kamiński oraz słynna aktorka filmów grozy, Pokemonia Straszna. Wciąż nie potwierdził swego udziału prezydent Kamieńbodży, Gruzjan Gruziński, który cierpi na kamienie nerkowe i, jak na razie, żona nie pozwala mu wstawać z łóżka. Mimo to zapowiada się masa atrakcji!

Sami zawodnicy koncentrują się i ćwiczą już od dwóch tygodni. Wszyscy łamią podkowy (które nie zostały jeszcze wynalezione) i rozciągają ogony dinozaurów. Wszyscy? E... niezupełnie. **Przedstawiciel lokalnego klubu kręglowego, pan Fred Flintstone oraz jego partner, niejaki Barney Rubble, spędzają noce i dnie w kamieniołomach.** Ich szef nie pozwolił im ćwiczyć, co więcej, kazał im zostać po godzinach w pracy! Ale od czego jest Wielki Gazoo? Mały, zielonkawy kosmita, który musi spełniać wszystkie życzenia Freda? Jasne, że od czarów! Otyły jaskiniowiec wypowiada więc swą wolę i w chwilę później Bedrock zamienia się w gigantyczne centrum kręglarskie, które pozwoli przyjaciołom przygotować się do zawodów.

Jeśli wydaje ci się, że BEDROCK BOWLING jest klasycznym symulatorem gry w kręgle, to tkwisz w błędzie aż po same uszy! **Program ten to zwariowana, kolorowa platformówka, bliższa wyścigom gokartów niż jakiejkolwiek nudnej grze sportowej.** Otóż dzielni jaskiniowcy (Fred, Barney, Dino, Bam-Bam i Peebles) sami wskakują na wyślizganą kulę, po czym ruszają w dół toru przypominającego zjeżdżalnię. Po drodze zbijają kręgle (jest ich na każdej trasie dziesięć), chwytają diamenty oraz wymarłe kilkadziesiąt tysięcy lat później ptaki dodo. Dzięki nim mogą kontynuować jazdę, a także dostać się do ukrytych torów. Zabawę utrudniają natomiast hasające po korytach tras prehistoryczne zwierzęta oraz szalenie niebezpieczne bomby. Przy tych wszystkich atrakcjach naprawdę bardzo trudno jest się oderwać od komputera!



Hopla! Fred właśnie wskoczył na kulkę i pędzi na spotkanie z ustawionymi po drodze kręglami. Oby nie wypadł z trasy!

Oprawa graficzna programu przypomina recenzowany niedawno w CLICKU! ADVENTURE PINBALL. Przenosi bowiem graczy do trójwymiarowego świata rodem z baśni, w której wszystko jest możliwe! **Każdy z dziesięciu dostępnych w grze torów ugina się pod ciężarem atrakcji.** Trasy wiodą bowiem nie tylko poprzez kamieniołomy, kopalnię diamentów i podziemne jaskinie, ale także ulicami samego Bedrock, po których pędzą samochody! Czasem biednego Freda ściga płynna lawa, kiedy indziej wielka jak góra Godzilla. Trzeba też uważać na potężnego brontozaura remontującego nawierzchnię jednej z tras i bąblozaura pasącego się na trawie. Zwierzaki te naprawdę robią wrażenie, tak wielkie, że aż chce się zagrać jeszcze raz i obejrzeć je wszystkie z bliska!

Nieco słabiej wypada oprawa dźwiękowa gry. Składa się na nią cała plejada mniej lub bardziej donośnych okrzyków wydawanych przez głównych bohaterów oraz denerwujące odgłosy odbijającej się od ścianek toru kuli. **Największym błędem autorów BEDROCK BOWLING jest jednak nieumiejętny dobór poziomów trudności.** W najłatwiejszym trybie grę można ukończyć już za pierwszym razem, w najtrudniejszym natomiast odkrycie wszystkich torów zajmuje góra pół godziny! Owszem, człowiek wciąż się świetnie bawi, ale na nic nowego nie może już liczyć! Dlatego też BEDROCK BOWLING spodoba się przede wszystkim małym dzieciom, dla których słynny miś z KANGURKA KAO stanowi trudność nie do przeskoczenia.


Dinozaury są bardzo przydatne w każdych okolicznościach. Czy to w kamieniołomach, czy w drużynie kręglowej

kto to zrobił

SOUTHPEAK INTERACTIVE

Firma produkuje gry na niemal wszystkie konsole, a także na komputery PC. Większość z nich nie staje się, niestety, przebojami – to tak zwana druga liga. Najpopularniejsze programy tej firmy to m.in. seria DUKES OF HAZZARD, BREAKNECK czy przeznaczony dla konsoli Nintendo MIA HAMM SOCCER 64 (czyli kobieca piłka nożna).



Trochę screenów, parę podstawowych informacji. Oto zawartość tej strony. Uwagę przyciąga tylko kolorowa grafika

PC	PSX	N64	DC	A

The Flintstones: Bedrock Bowling
Flintstones Grają w Kręgle

69 zł	Ubi Soft / LEM	1-4 graczy

Min: Pentium 166, 32 MB RAM
Zal: Pentium 266, 64 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 3 | Frajda 5

+ Niskie wymagania sprzętowe, niekonwencjonalny pomysł, znakomita zabawa

– Zaledwie 9 torów plus 3 dodatkowe, można się znudzić w pół godziny, denerwujący dźwięk

Popularni jaskiniowcy udali się na kręgle, tyle że wcielają się w rolę kul. Zabawa jest fajna, ale zbyt krótko trwa 4-

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

szybka pomoc

Europa Universalis

Podczas gry wciśnij F12 i wpisz jeden z podanych kodów:

Kody

vatican
zyskujesz 10 dyplomatów

peterthegreat
nie ma limitów wielkości armii

russianhordes
zwiększa się liczba rekrutów

shogun
Japonia zamyka granice

luther
rozpoczyna się Reformacja (ponowne użycie kodu „wyłącza" efekt Reformacji)

calvin
Przybywa John Calvin (ponowne użycie kodu „wyłącza" ten efekt)

trent
Rada Trentu obraduje (ponowne użycie kodu „wyłącza" ten efekt)


Po wpisaniu kodów twoje państwo czeka cudowny rozkwit...


Klęska! Monarcha czasowo zwariował i jego wartość spadła

Zdarzenia

event Nr
wywołuje zdarzenie o podanym numerze

1: Bunt w losowo wybranej prowincji
2: Bunt w losowo wybranej kolonii
3: Niepokoje religijne w prowincji
7: Prowincja wyznaje Katolicyzm
8: Jedna z prowincji przyjmuje Protestantyzm
9: Śmierć monarchy
10: Doskonały minister
11: Czasowy obłęd monarchy
12: Skandal na dworze
13: Dar dla państwa
15: Fala wstecznictwa
16: Wyjątkowy rok
17: Pęd kolonistów
18: Wyjątkowe zapotrzebowanie
20: Utworzenie banku
21: Utworzenie giełdy
22: Utworzenie kompanii handlowej
24: Ruch dyplomatyczny
25: Znakomita reputacja
26: Dynamizm kolonialny
27: Nieoczekiwany wynalazek
28: Pęd kupców
29: Wykradasz mapy morskie
30: Zaraza
31: Katastrofa morska
32: Dezercje
33: Reforma armii
34: Reforma marynarki
35: Entuzjazm dla armii
36: Entuzjazm dla marynarki
38: Rewolucja w rolnictwie
39: Niszczycielski pożar
40: Dobra polityka rządowa
41: Zła polityka rządowa
42: Niezadowolenie wśród kleru
43: Niezadowolenie rzemieślników
44: Niezadowolenie chłopstwa
45: Niezadowolenie wśród kupców
46: Nowy cenny minerał
47: Kryzys polityczny
48: Korupcja
49: Deflacja
50: Zniewaga dyplomatyczna
52: Rozwój przemysłowy
54: Ograniczenia w handlu
57: Fortyfikacja
58: Odkrywca i statek w porcie
59: Konkwistador i 1000 żołnierzy w jednym z miast



A gdy władca decyzję dobrą podjął, jego wartość wzrosła – logiczne...

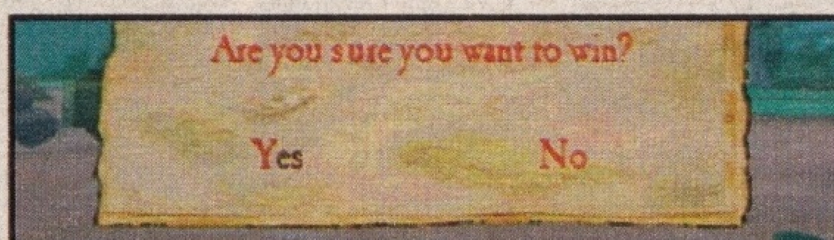


Raz na wozie, raz pod wozem. Galicia zbuntowali się. A to pech!

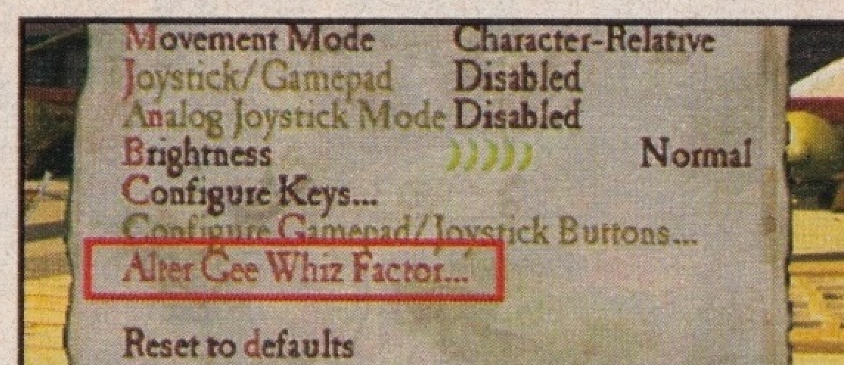
Escape from Monkey Island

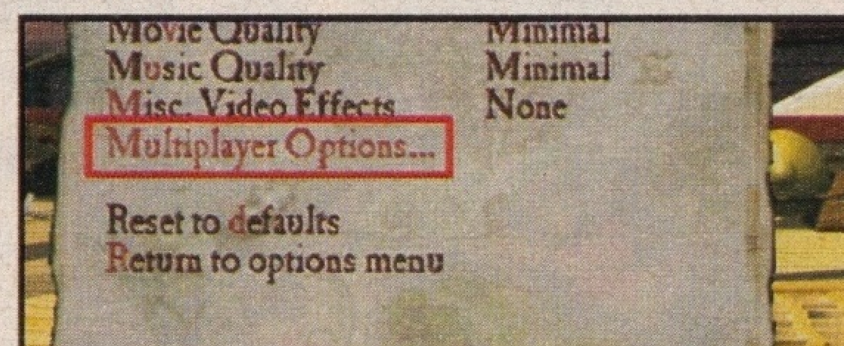
Oto kilka ciekawostek z gry. Na Jambalaya Island podejdź do Murraya w Planet Threepwood. Próbuj podnieść go tyle razy, aż zacznie się powtarzać. Teraz obróć Guybrusha tak, żeby nie patrzył na nic szczególnego. Wpisz MURRAYBALL, a będziesz mógł rozegrać niepowtarzalny mecz w Ponga... głową Murraya.


W grze jest wiele odnośników do „Gwiezdnych Wojen". Na Lucre Island możesz np. znaleźć X-Winga!



Jeżeli naciśniesz CTRL+ALT+W, to szybko wygrasz... Tylko po co?





W Menu ukryta jest także opcja Multiplayer. Spróbuj jej użyć...

Driver

GAME BOY COLOR

Pokonywanie kolejnych etapów może być męczące, tak więc warto zapoznać się z kodami otwierającymi drogę, a właściwie przejazd na dalsze poziomy zabawy...


Poziom 1


Poziom 2


Poziom 3


Poziom 4


Poziom 5


Poziom 6


Poziom 7


Poziom 8


Poziom 9

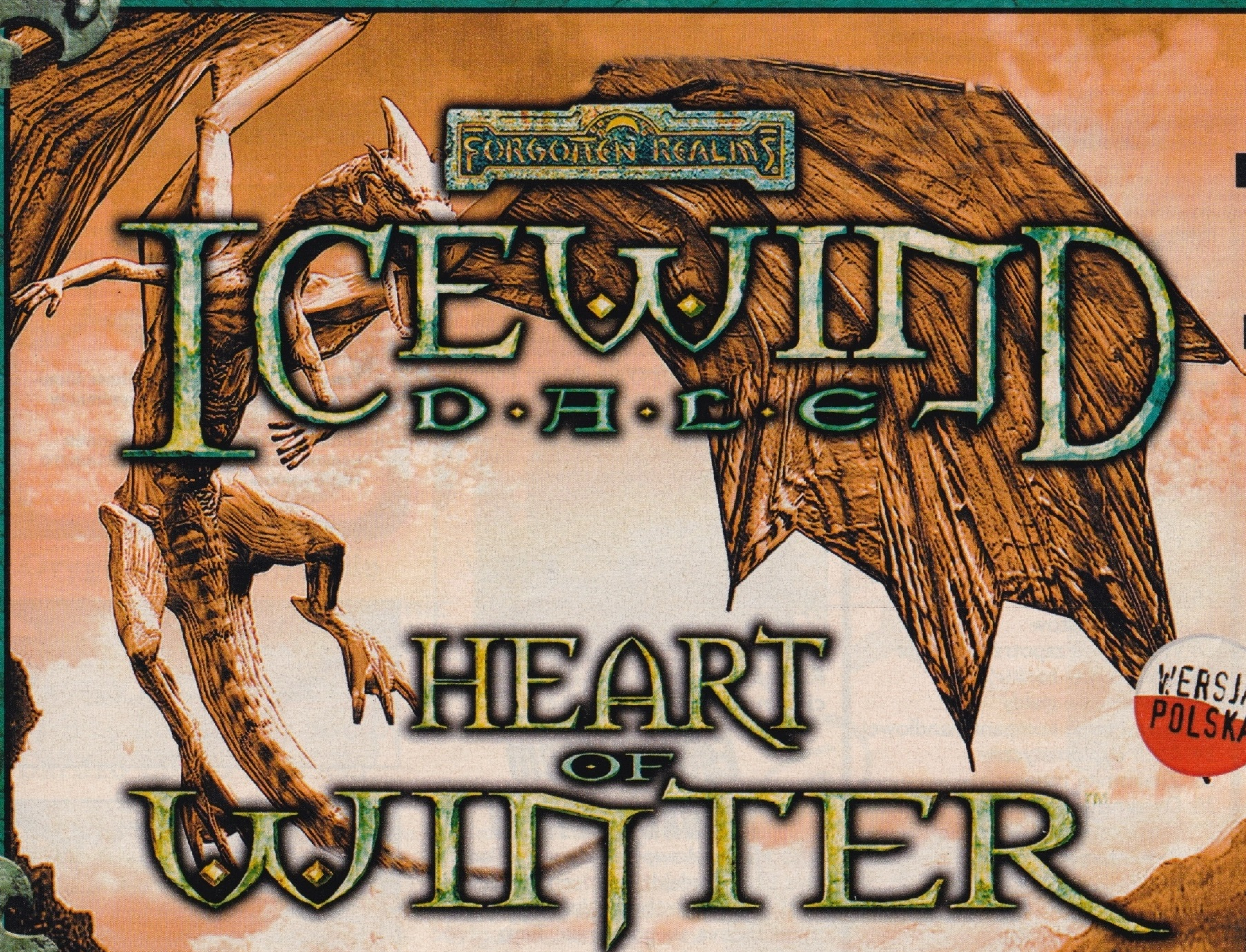

Poziom 10


Poziom 11


Poziom 12


Poziom 13


Poziom 14



Zło znów zaczęło się panoszyć po śnieżnych krainach Faerunu. Poquelin padł po ciężkiej bitwie z tobą, ale znaleźli się następni. Wyciągając miecz, wiedziałeś, że nie będzie to łatwy bój...

Samotna Knieja

Drużyna dotarła do wioski, położonej wśród borów, nad brzegiem ogromnego jeziora. Czekają tu na ciebie zasypane śniegiem ulice oraz przeraźliwie zawodzące wiatry. I czające się w zaułkach Zło.

Twoim głównym zadaniem w Samotnej Kniei jest dowiedzenie się, gdzie znajduje się Obóz Barbarzyńców. Można tu także wykonać kilka pomniejszych misji pobocznych oraz wyposażyć się w dodatkowe czary. **W centralnej części miasta znajduje się okazały budynek, Gospoda „Gwiżdżąca Szubienica".** Blisko wejścia stoi krasnolud Roald. Gdy go przepytasz, poznasz lokalizację obozu. W lokalu drużyna może się również wyspać – wystarczy pogadać z karczmarzem Kieranem. Jest to zresztą jedyna gospoda w całej grze! **Tuż przy studni znajduje się Świątynia Waukeen.** Prowadzący ten przybytek Quinn zawsze chętnie zaoferuje drużynie usługi medyczne. **Spośród misji pobocznych możesz zainteresować się historią Tybalda Dunna.** Ten jegomość jest ojcem kręcącej się w pobliżu studni dziewczynki oraz mężem kobiety biesiadującej w gospodzie. Przy rozwiązywaniu rodzinnych konfliktów skorzystaj z pomocy Quinna ze Świątyni Waukeen. Przy okazji nie zaszkodzi zabrać ukryte w skrytce w domu Dunna buty chroniące przed zimnem.

Porozmawiaj z większością mieszkańców Samotnej Kniei, a następnie dokładniej wypytaj Kierana – gdy wspomni, że jest zbiegłym czarownikiem, obiecaj mu zachowanie dyskrecji, a jegomość w zamian wystawi na sprzedaż magiczne przedmioty. Możesz próbować okraść zarówno jego, jak i Purvisa. Porozmawiaj również ze stojącym przy ladzie „Gwiżdżącej Szubienicy" bardem Murdaughiem – zapłać mu i wysłuchaj jego opowieści.

Niech każdy z członków twojej drużyny chwyci oręż w garść. Tylko wtedy możesz zaryzykować wędrówkę ku pierwszemu prawdziwemu wyzwaniu w tej przygodzie – ku Obozowi Barbarzyńców...

Zanim zaczniesz przygodę, dobrze się uzbrój




Wnętrze gospody „Gwiżdżąca Szubienica"

Obóz Barbarzyńców

Kiedy dotrzesz do obozowej bramy, porozmawiaj z Angaarem. Zostaniesz poprowadzony przed oblicze samego Wylfdene'a. **W trakcie rozmowy z wodzem zapytaj między innymi o ducha Jerroda, wspomnij również, że nic nie wiesz o zabójcach.** Ta audiencja niechybnie skończyłaby się niezłą rzeźnią, gdyby nie Hjollder, który stanie w twojej obronie. Wylfdene jest jednak nieugięty – zsyła go na Wyspę Grobów, na ciebie natomiast wydaje wyrok śmierci. Egzekucja ma zostać wykonana poza obrębem obozu. Musisz po raz pierwszy w trakcie swej tułaczki chwycić za broń. Walka z barbarzyńskimi zbirami nie jest na szczęście trudna. **Pamiętaj tylko, by przypadkiem nie rozłupać na dwoje Angaara – bij tylko jego pachołków.** Gdybyś go zabił, uniemożliwiłbyś sobie tym samym ponowne dostanie się do obozu.

Wróć do Samotnej Kniei i przeprowadź dwie rozmowy: z Baldemarem oraz z asystentem wytwórcy łodzi, Nedem. Chłopak stoi w południowo-zachodniej części miasta. Da się przekonać, by popłynąć wraz z drużyną na Wyspę Grobów.

Podczas drugiej wizyty w obozie żarty się skończą...

Wyspa Grobów

Od razu po zejściu na ląd zaskoczą cię zastępy Zmór Kurhanu

Twoi przeciwnicy walczą dzielnie, ale dasz sobie z nimi radę

Przybyłeś do tej krainy, by porozmawiać z Hjollderem. **Przebywa on w północno-zachodniej części Wyspy Grobów, na niedostępnej od strony lądu wysepce.** Żeby tam dotrzeć, będziesz musiał przedostać się przez wielką jaskinię położoną pod powierzchnią ziemi. Póki co, oczyść terytorium tej świętej wyspy – walka z zastępami Topielców nie powinna nastręczyć problemów. Zmagając się z oddziałem Zmór Kurhanów, wspomaganych przez maga, rozpocznij oczywiście zagładę od tego ostatniego. **Trudniejsze pojedynki czekają cię w okolicach mostu w zachodniej części.** Warto w tym miejscu zastosować klasyczną taktykę zwiadowczą. Najpierw puszczasz przodem ukrywającego się złodzieja, a następnie, po rozpoznaniu terenu, kierujesz do akcji maga. Wystarczy, by ten ostatni zaczął miotać z daleka Ognistą Kulą, odskoczył, po czym powtórzył zabieg i ponownie się wycofał. Przy stosowaniu podobnej taktyki przydatne okażą się również czary Zabójczy Obłok i Mgła Śmierci. Oba tworzą toksyczne opary – należy umieścić je na drodze, którą Topielcy będą zmierzać ku drużynie, gdy ją dostrzegą.

W południowo-zachodniej części znajduje się wieża, w której mieszka nekromanta Edion Carodac. Koniecznie zawitaj w jego skromne progi. Z Edionem warto handlować, będziesz mógł nabyć w ten sposób kilka bardzo interesujących przedmiotów magicznych.

Gdy drużyna będzie wypoczęta i dobrze wyposażona, czas udać się do jaskini. **Wejść do niej jest kilka, ale najlepiej dostać się tam przez jamę położoną w północno-wschodnim krańcu wyspy, w pobliżu kamiennego kręgu.** Dostępu do niej pilnuje duch niedźwiedzia polarnego, który – w przypadku naruszenia jego terytorium – wzywa sforę groźnych duchów wilków. Lepiej więc uniknąć tego pojedynku, szybko przemykając do jaskini.

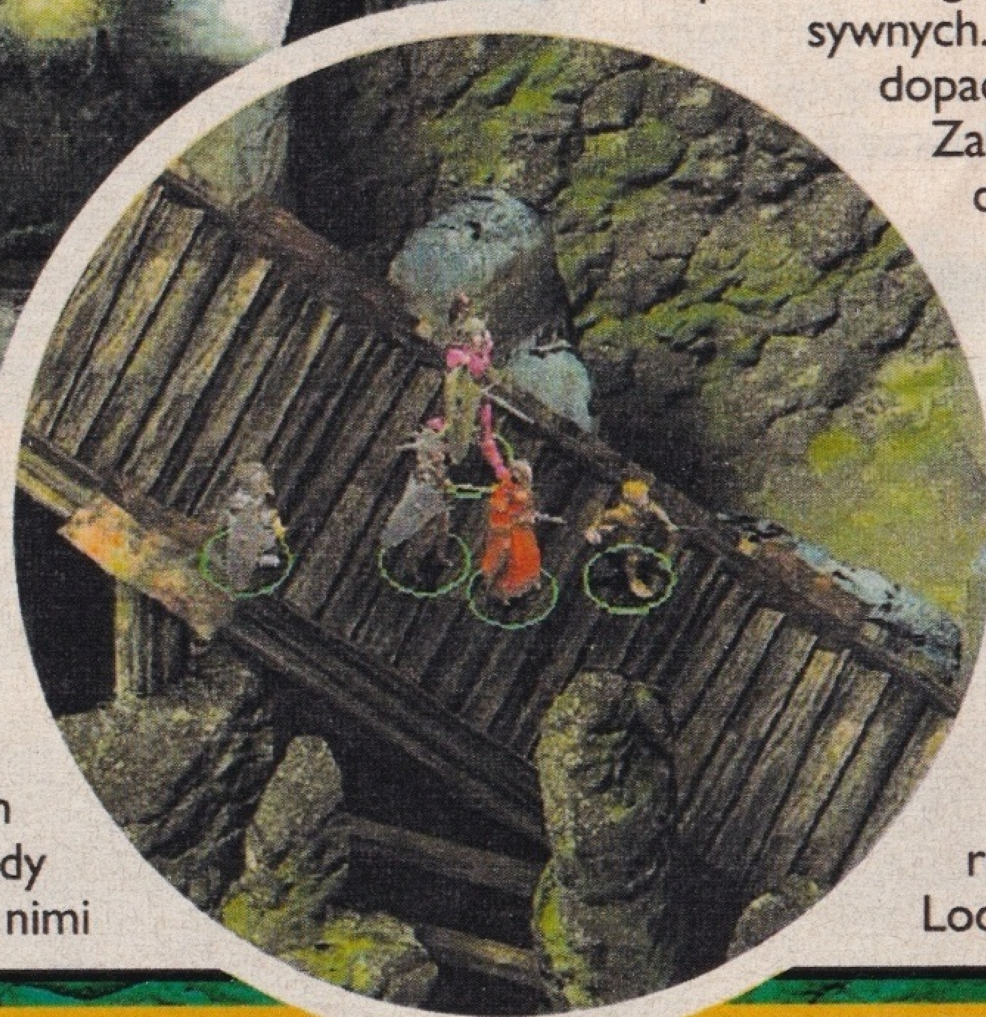
Walkę z oddziałem Zmór Kurhanu zacznij od wyeliminowania maga

Jaskinia pod Wyspą Grobów


Na szczęście ktoś pomyślał, żeby pobudować w tej jaskini mosty

Wkraczasz do jaskini od północno-wschodniej strony. **Przebijasz się przez most i spotykasz czekającego niżej ducha. Omiń go, pod żadnym pozorem nie wdając się w jakiekolwiek układy!** Dalej czeka się konfrontacja z jednymi z najtrudniejszych przeciwników w całej grze – Lamentującymi Dziewicami. Pojawią się zaraz po tym, jak zaatakuje cię gromada Zmór Kurhanów. Najlepszą taktyką jest wysłanie na zwiady jednego członka drużyny i ściągnięcie Zmór blisko wejścia, którym wszedłeś do jaskini. Kiedy już rozprawisz się z nimi i odpoczniesz (najlepiej, by drużyna nocowała właśnie w północno-wschodnim krańcu), przystąp do pojedynku z Dziewicami. Pozbawione obstawy, padną dość szybko.

W południowo-zachodniej części znajduje się jeden z kluczowych przedmiotów w grze – Insygnia Wylfdene'a. Ukryte są w grobowcu, nad którym pieczę sprawują Lamentujące Dziewice z zabójczą Mebdingą na czele. Nie masz co z nimi negocjować, przygotuj się na ciężki bój. Potyczkę najlepiej rozegrać, wysyłając przodem jednego członka drużyny i korzystając z zaklęcia Animacja Zmarłych, które przywołuje zastęp szkieletów. Gdy Dziewice zaatakują bohatera, ten powinien natychmiast wycofać się, a wściekłe monstra, goniąc go, wpadną na szkielety, które w walce okażą się bardzo skuteczne! Tak czy owak, Dziewice zostaną na moment zatrzymane, co pozwoli magowi zaaplikować im porcję czarów ofensywnych. Gdy po pokonaniu szkieletów Dziewice dopadną drużynę, będą już mocno osłabione. Zabierz Insygnia i zmierzaj do północno-zachodniego krańca jaskini.



Po rozmowie z Hjollderem na mapie pojawi się nowa lokacja – Lodowiec, który zamieszkuje potężna wiedźma Seer. To ona ma być kluczem do rozszyfrowania zagadki Wylfdene'a. **Wracaj do Neda i poproś, żeby zabrał drużynę z powrotem do Samotnej Kniei.** Po przybyciu na miejsce można porozmawiać z mieszkańcami, by dowiedzieć się najnowszych wieści. Potem marsz do brzegu mapy. Kierunek: położony na mroźnej północy Lodowiec.

Posępny mróz

Poziom 1

Ten poziom to jedna wielka bijatyka. **Musisz się po prostu przebić po skalnych półkach do położonego na północnym zachodzie wyjścia.** Twoimi przeciwnikami będą najróżniejsi przedstawiciele polarnej fauny: niedźwiedzie, yeti, salamandry, wilki, trolle, a na dokładkę dwójka olbrzymów. Na szczęście atakują w niewielkich grupach, nie sprawiając wielkich kłopotów. Śnieżne trolle, podobnie jak w poprzedniej przygodzie, po śmierci należy dobijać ogniem. Najbardziej użytecznymi czarami odsyłającymi owe zwierzaki w zaświaty są Płonące Dłonie oraz Płomienie Agannazara. W sumie pierwszy poziom Lodowca to zaledwie przygrywka do tego, co cię czeka dalej.

Poziom 2

Droga prowadzi tylko w jednym kierunku. Musisz się przebić naprzód przez teren najeżony przerośniętymi robalami, Remorhazami. **Tuż przy wyjściu z tej jaskini, w niewielkiej komnacie czeka ślepy krasnolud Tiernon.** Porozmawiaj z nim. Tiernon przygotuje w swoim warsztacie Zwierciadło z Czarnego Lodu, dzięki któremu będziesz mógł odszukać Seer. Popytaj go jeszcze, a wówczas krasnolud zaproponuje sporządzenie dla ciebie gratisowej broni. Możesz wybrać spośród kilku rodzajów oręża. Na szczególną uwagę zasługuje maczuga +5. Wspomnij również Tiernonowi o Róży (to o niej opowiadał Murdaugh w „Gwiżdżącej Szubienicy"). Krasnolud przygotuje takową i gdy później, po spotkaniu Seer i powrocie do Samotnej Kniei, wrócisz do Murdaugha i oddasz mu ów mityczny artefakt, uzyskasz gigantyczną liczbę punktów doświadczenia!

Na koniec możesz skorzystać ze sklepu Tiernona, tym razem nabywając magiczne towary w zamian za złoto.


To przykre, ale te niedźwiadki trzeba zlikwidować

Twoja podróż nabiera kolorów


Pracownia Tiernona. Jak będziesz dla niego miły, podaruje ci broń

Poziom 3

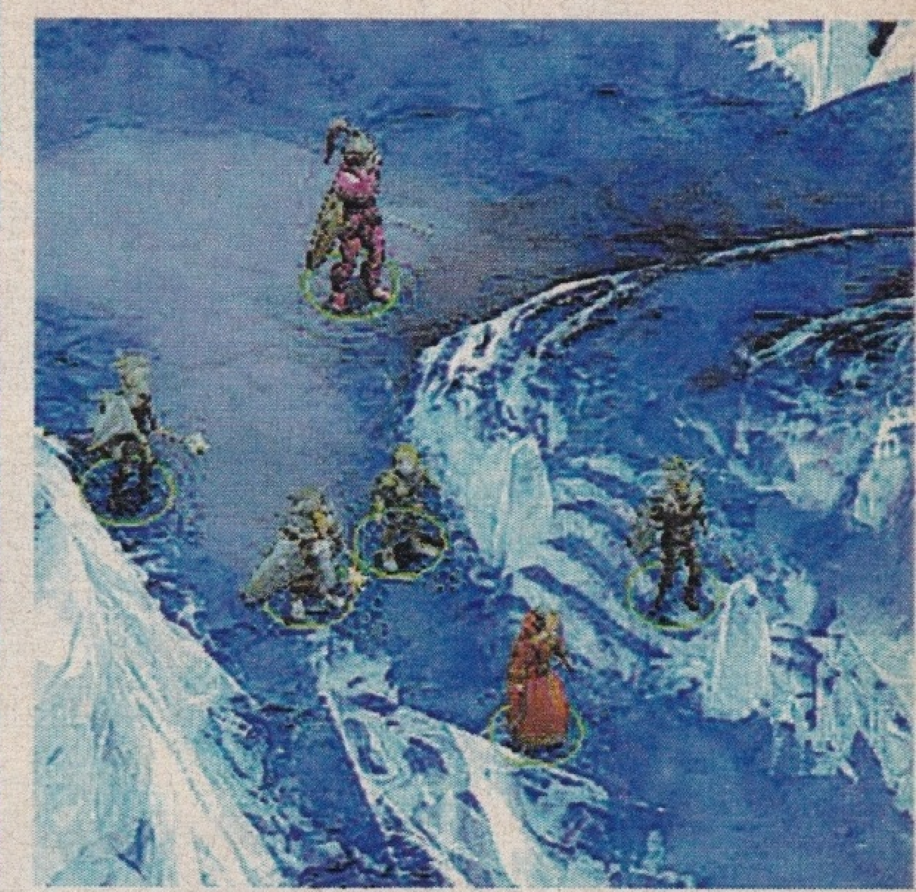
Na tym poziomie czekają na ciebie nowi przeciwnicy, Lodowe Golemy. **Najcięższy pojedynek drużyna stoczy w południowo-zachodnim krańcu labiryntu.** W razie problemów ze zdrowiem i niemożności odpoczynku, cofnij się do poprzedniego poziomu i odzyskaj siły w komnacie Tiernona. Podobnie jak poprzednio, droga prowadzi tylko w jednym kierunku.

Samotnia Seer znajduje się w północno-wschodniej części labiryntu. Będziesz mógł tam wejść dzięki Zwierciadłu z Czarnego Lodu. Gdy porozmawiasz z Seer o Wylfdenie, zostaniesz przetransportowany albo do Tiernona, albo na pierwszy poziom Lodowca. Cokolwiek byś wybrał, kieruj się następnie do Barbarzyńskiego Obozu.

Porozmawiaj z pilnującym bramy Angaarem. Zaprowadzi cię on przed oblicze Wylfdene'a. **Po okazaniu Zwierciadła rozegra się walka pomiędzy Wylfdene'em a Seer.** Już teraz nie masz wątpliwości, kto opanował duszę barbarzyńskiego wodza. Nie bardzo jeszcze wiadomo, kim jest tajemnicza Icasaracht, ale pewne jest, że obecni przy audiencji chwycą za miecze i rozpocznie się krwawa jatka. Wytępiwszy towarzystwo w namiocie, sprawdź ciało Seer (znajdziesz całkiem niezły płaszczyk, tyle że przeklęty) i wyjdź na zewnątrz. Na terenie całego obozu trwa zacięta bitwa pomiędzy siłami wiernymi Icasaracht a zwolennikami Wylfdene'a. Nie angażuj się zbytnio w walkę, robotę załatwią za ciebie sprzymierzeńcy, którzy szybko rozprawią się z wrogiem. Jeśli drużyna nie chce, żeby komukolwiek spadł włos z głowy, powinna opuścić namiot prawym wyjściem. Znajdzie się wówczas na odciętym skrawku terenu i spokojnie może przeczekać, aż zawierucha dobiegnie końca. Przeszukaj dokładnie cały obóz – w skrytkach możesz znaleźć broń i eliksiry. Porozmawiaj z barbarzyńcą Beornenem, a następnie ze stojącym blisko wyjścia z obozu Hjodellem. Szaman bez zbędnych słów skieruje cię ku nowym krainom.



Drużyna dociera do legendarnej Seer



Morze ruchomego lodu

Drużyna wylądowała w niewielkiej, ale bardzo sympatycznej osadzie. Szaman rzuci czary uzdrawiające na rannych członków drużyny. W razie odniesienia obrażeń podczas walki na tym terenie będziesz mógł wrócić do obozowiska i skorzystać z darmowych usług medycznych. Przeszukaj dwie beczki, w których znajdziesz 10 butelek z płonącym olejem.

Znów czekają cię potyczki z niedźwiedziami i trollami. Przeszukaj wrak statku, który utknął w lodach. **Wrota do Lodowego Pałacu strzeże dwójka Golemów.** Żadne negocjacje z nimi nie przyniosą skutku, musisz im spuścić lanie. Wówczas lodowe drzwi otworzą się ze szczękiem...



Oto Titanic Faerunu, rozbił się i... zamarzł

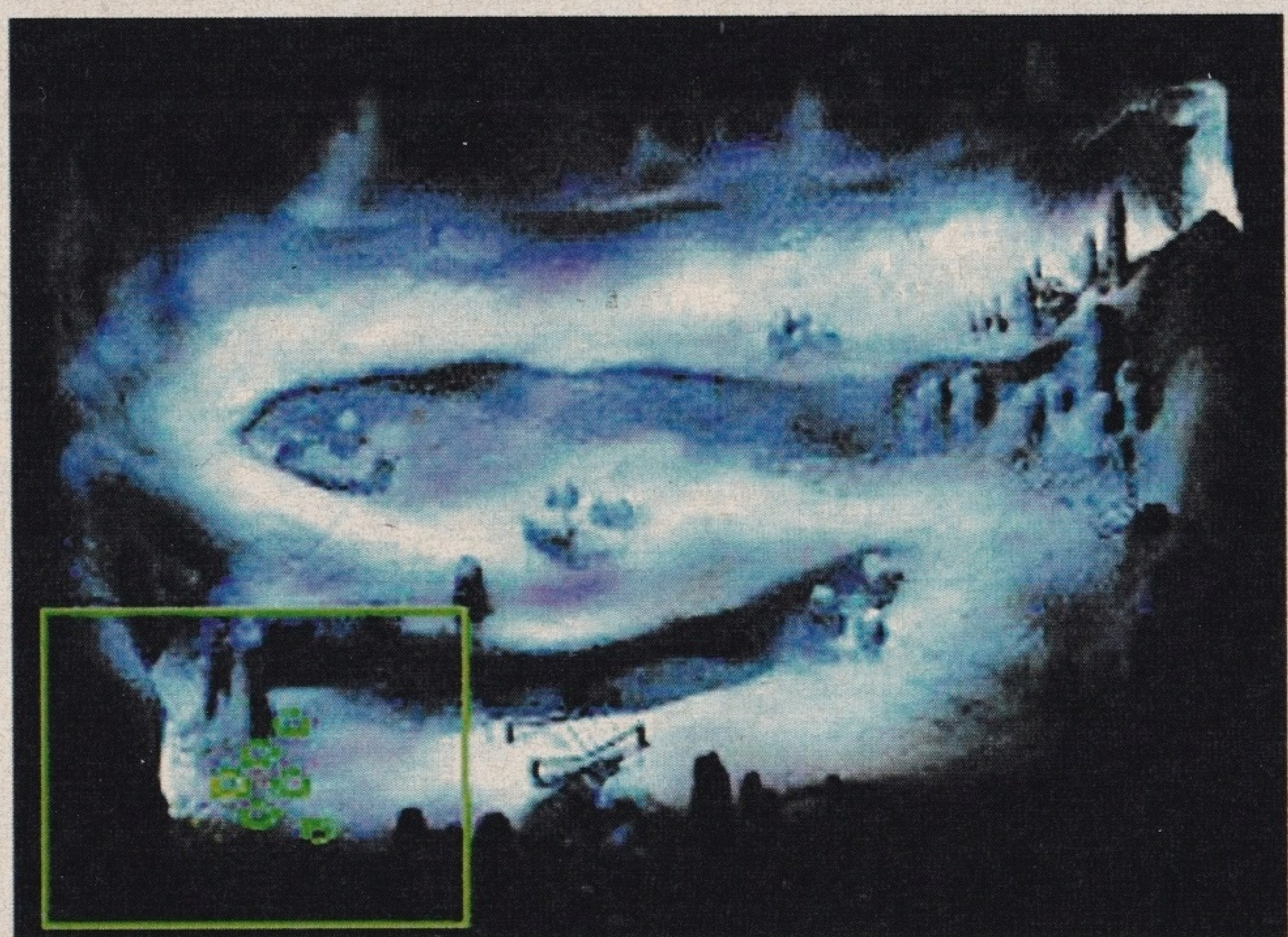


Gdy rany zostaną zaleczone a broń naprawiona, pora wyruszyć do Lodowego Pałacu



Lodowy pałac

Poziom 1





Wśród śnieżnej zamieci spotkasz trolla



Romantyczny most nad strumyczkiem. Jedna z najładniejszych lokacji w grze

Podróż przez ten labirynt to zaledwie przygrywka do tego, co cię czeka za chwilę. Spotkasz tu starych znajomych: trolle, yeti i resztę lodowego towarzystwa. W jednej ze szczelin znajduje się ciało, przy którym odkryjesz dodatkowe przedmioty. Przebij się przez most, koniecznie odpocznij i przygotuj się na bardzo ciężki bój.

Poziom 2

Od razu po wejściu na ten poziom zostaniesz napadnięty przez hordę trolli i jaszczurów. **Nie próbuj ruszać naprzód, lecz ustaw drużynę w takim szyku, by mag stał najbliżej wyjścia.** Zapewnij mu bezpieczeństwo – tak, by był osłonięty przez resztę drużyny. Gdy otoczą cię monstra, zacznij rzucać tuż za ich plecami Kulami Ognia. Po trzech, czterech seriach wrogie zastępy zostaną przerzedzone. W razie potrzeby twoja drużyna zawsze może się wycofać do znajdującego się obok wyjścia i, po wyleczeniu odniesionych ran, powrócić na plac boju.

Po wytępieniu lądowych przeciwników zabierz się za wynurzające się z kilku jeziorek Żywiołaki Wody. Niestety, nie imają się ich ciosy mieczy ani maczug. Towarzystwo najlepiej zlikwidować strzelaniem z łuku i kuszy oraz czarami atakującymi konkretne miejsce, a nie obszar (bardzo przydatny w tej walce jest niepozorny Magiczny Pocisk, jak również Płomienie Agannazara). Bestie atakują dość potężnymi czarami, więc lepiej napadać na nie w grupie.

Po oczyszczeniu środka tego poziomu, odszukaj po wschodniej stronie przejście. Na moście czeka na ciebie garnizon magów. Kawałek dalej napotkasz mnóstwo szkieletów. Przy trzech leżących na ziemi ciałach znajdziesz przedmioty – przede wszystkim Laskę Błyskawic.

Przeszukaj skrytkę w szkielecie smoka. **To właśnie tutaj, w okolicach jego łapy, jest doskonałe miejsce do odpoczynku.** Przyda się to zwłaszcza podczas walki na następnym poziomie, gdzie nie będziesz mógł odpoczywać. Zmierzaj do południowo-zachodniej części poziomu. Zastaniesz tam niegroźne dla drużyny szkielety. W skrytce znajduje się idealna dla złodzieja zbroja. Co prawda nie będziesz widział poziomu zdrowia postaci, która ją założy – ale zwiększona siła i właściwości obronne nakazują rozważyć, czy nie opłaciłoby się ubranie w nią drużynowego złodzieja. Pod żebrami szkieletu przechodzisz dalej...

Odpoczynek jest niezbędny. Czeka cię poważne zadanie





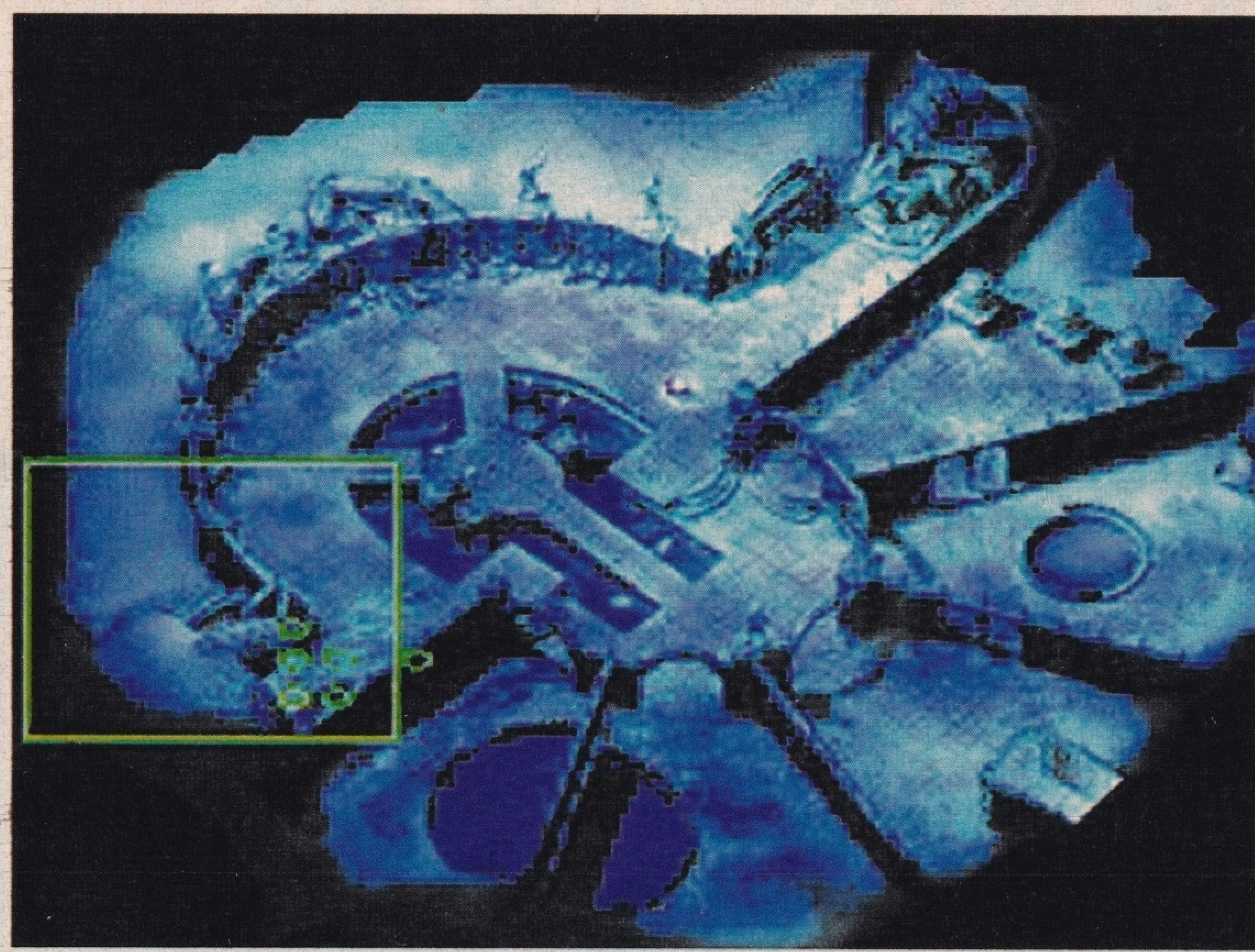
Trwa jeden z najtrudniejszych pojedynków w grze. Pamiętaj, żeby ochraniać swojego maga!

Poziom 3

Ostatni poziom Lodowego Pałacu nie jest duży, ale czeka cię tu wyczerpująca walka. Posuwaj się powoli naprzód, wycofując się w pobliże smoczego szkieletu, by odpocząć i zregenerować drużynę. Na wschód od centrum znajduje się półkula emitująca błyskawice. Drużyna musi ją zniszczyć.

W północnej części, po pojedynkach z Sahuaginami, zdobędziesz Koralową Zbroję oraz klucz. Przeszukaj liczne dzbany znajdujące się w okolicy. Dzięki kluczowi otworzysz drzwi we wschodniej części poziomu. Rzuć czary ochronne i niezbędne w takich sytuacjach Przyspieszenie. To droga bez powrotu, ostateczna konfrontacja ze Złem panoszącym się po mroźnych krainach Faerunu.

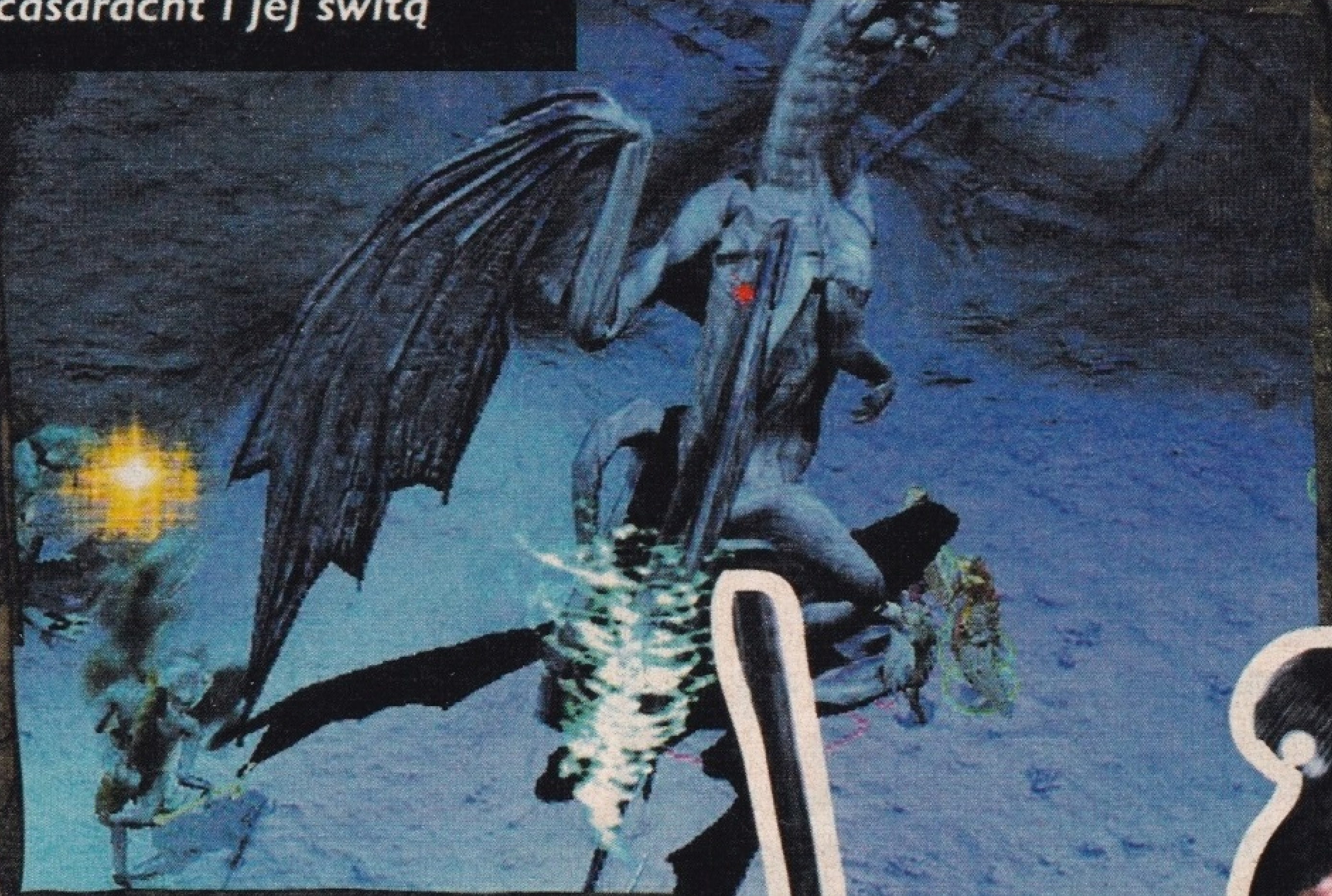
Drużyna staje naprzeciw Icasaracht, która przybrała postać smoczycy! **Zaatakuje wraz ze swoimi pachołkami, ale skoncentruj siłę ogniową drużyny tylko na niej. Icasaracht nie imają się czary z niższych poziomów – ale bardzo przydatny może się okazać Palec Śmierci (oczywiście potrzebna będzie odrobina szczęścia, by smoczycy nie udał się rzut obronny przed czarem).** Kiedy ubijesz Icasaracht, musisz szybko dopaść znajdujący się na zachodzie kryształ z jej duszą. Niszcząc go, spowodujesz, że raz jeszcze Zło będzie musiało powrócić do cienia.



Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski



Czeka cię tu bardzo wiele pojedynków. Żeby odpocząć, musisz się wycofywać do poprzedniego labiryntu



Finałowa konfrontacja z Icasaracht i jej świtą

KODY • KODY • KODY • KODY

ID: Heart of Winter

Korzystając z dowolnego edytora tekstu, zmień plik icewind.ini, dopisując do niego linię:
Cheats=1
w części oznaczonej [GameOptions].

```
[Game Options]
Cheats=1
Mouse Scroll Speed=28
Keyboard Scroll Speed=36
Show Character HP=1
Maximum HP=0
Heal Party on Rest=1
GUI Feedback Level=4
Hector Type=100
Critical Hit Screen Shake=1
```

Aby ułatwić sobie życie, musisz lekko zmienić plik icewind.ini

Podczas gry wciśnij **Ctrl+Tab** i wpisz w okienku jeden z kodów:

■ **GETYOURCHEATON: ExploreArea();**
pokazuje całą mapę

■ **GETYOURCHEATON:Hans();**
przenosi aktywne postacie w punkt wskazany kursorem

■ **CHEATERDOPROSPER: SetCurrentXP(liczba);**
wybrany bohater zyskuje podaną liczbę punktów doświadczenia

■ **CHEATERDOPROSPER: AddGold (liczba);**
drużyna otrzymuje podaną liczbę sztuk złota

■ **CHEATERDOPROSPER:Midas();**
drużyna otrzymuje 500 sztuk złota

■ **GETYOURCHEATON:FirstAid();**
drużyna otrzymuje 5 mikstur leczniczych, 5 butelek antidotum i 1 zwój Zmiany Kamienia w Ciało

■ **GETYOURCHEATON: CreateItem(„kod_przedmiotu",liczba);**
tworzy przedmiot o podanym kodzie. Liczbę należy podawać tylko dla przedmiotów, które można grupować, np. strzały, mikstury, oraz elementów magicznych posiadających ładunki – różdżki, amulety.

■ **GETYOURCHEATON: EnableCheatKeys();**
uaktywnia skróty klawiszowe:

[Ctrl] + J
przenosi aktywne postacie w punkt wskazany kursorem

[Ctrl] + R
uzdrawia aktywną postać

[Ctrl] + Y
zabija wskazanego potwora lub Bohatera Niezależnego

[Ctrl] + 4
ujawnia pułapki

Zło jeszcze raz stanie do walki o panowanie nad światem i przegra

koniec

szybka pomoc

Disciples: Sacred Lands

Podczas gry wciśnij **ENTER** i wpisz w okienku jeden z kodów:

Kody

givememoney
dostajesz 5000 Many i Złota

iwanttokilleverybody
wypowiadasz wszystkim wojnę

iloveallofyou
zawierasz pokój ze wszystkimi

wouldyou?
zawierasz ze wszystkimi przymierze

iwanttobuildagain
dalej możesz stawiać budowle

iwillkeepaneyeonyou
widzisz wrogie jednostki

letmemove
przywraca jednostce punkty ruchu

makemestronger
jednostka odzyskuje punkty życia

nowicanseeyou
odkrywa mapę

whoturnedoffthelights
zakrywa mapę

nobodycanbeatme
zwycięskie ukończenie misji

whataloseriam
natychmiastowa przegrana

playhideandseek
jednostka staje się niewidzialna

upgrademe
po następnej walce jednostka dowodząca przechodzi na wyższy poziom



*Po naciśnięciu **ENTER** otwiera się okienko, w które należy wpisać kod*



Jeszcze przed chwilą chory, a po zastosowaniu kodu zdrów jak ryba!



Odkrywasz mapę i za chwilę świat nie ma przed tobą żadnych tajemnic



Oto najprzyjemniejszy moment zabawy: WYGRAŁEŚ!



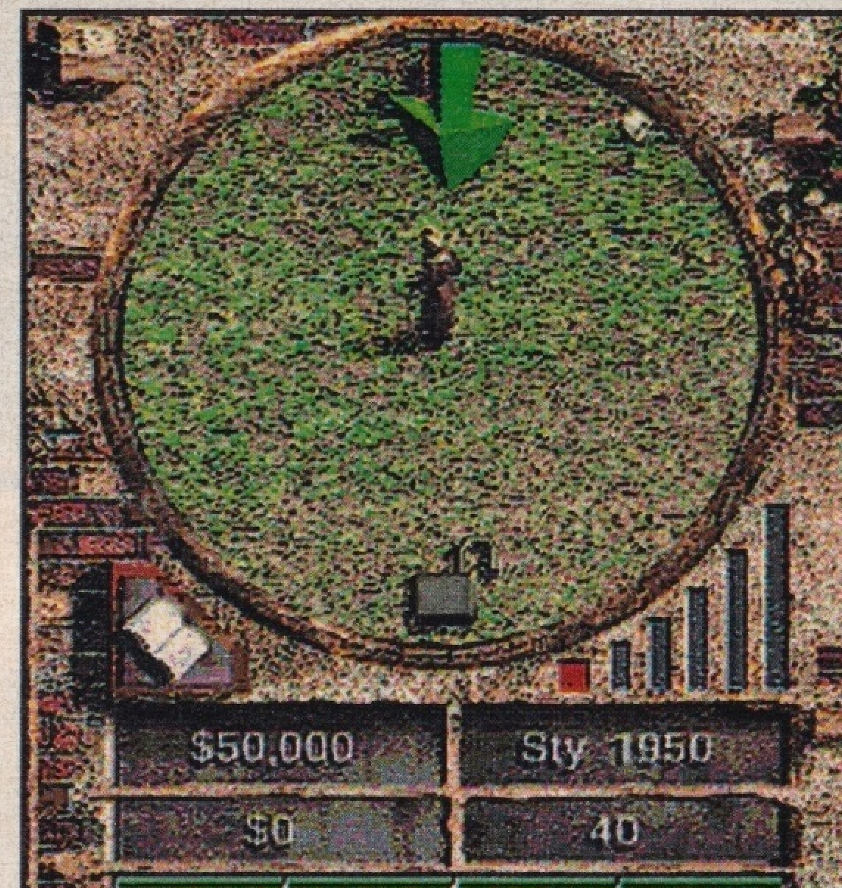
Tropico

Podczas gry wciśnij klawisz CTRL i trzymając go, wpisz kod:

Kody

pesos
dostajesz 20 tysięcy dolarów

contento
zadowolenie obywateli wzrasta o 10



Teraz możesz cieszyć się gotówką i szczęściem swoich obywateli!



Desperados

W czasie gry wciśnij jednocześnie lewy klawisz **SHIFT** oraz **F11**. Teraz możesz wpisać podane poniżej kody. Jeżeli zrobiłeś to dobrze, na ekranie pojawi się zabawny komentarz. Do gry wrócisz, wciskając **ENTER**.

Kody

timeless
zatrzymuje upływ czasu w grze

fidel castro
pokazują się zapisy rozmów postaci

medic
pokazuje wszystkie podpowiedzi

powerman
nowa broń

schneider
kończy grę

clint
zwycięsko kończysz poziom

hollow man
stajesz się niewidzialny

show me all
teraz widać wszystko

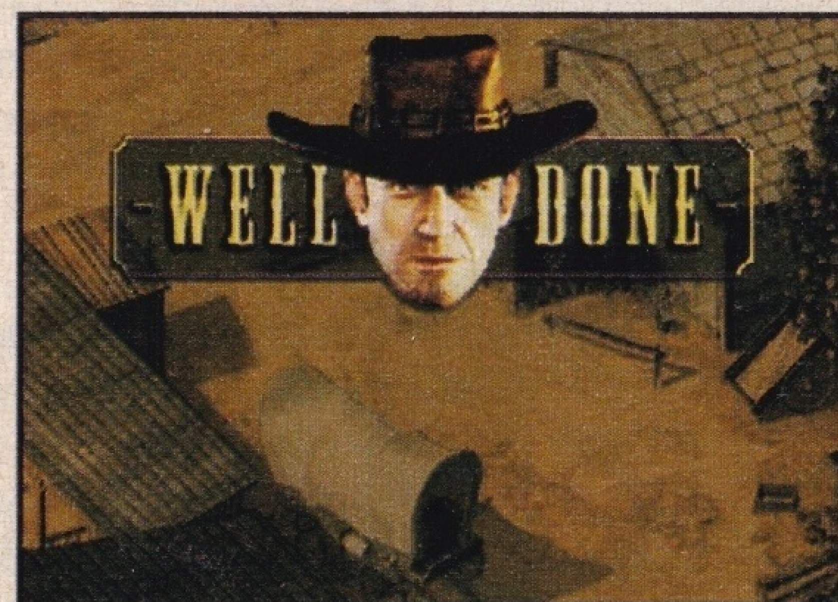
zeus
mała pomoc od bogów...

```
Enter code:
TIMELESS
```

Kilka tajemniczych wyrazów w języku białych twarzy pomoże w grze



***hollow man** i mieszkańcy miasta cierpią na kurzą ślepotę*



***clint** (ale chyba nie Eastwood) zwycięsko kończy rozgrywkę*



Oczywiście możesz być także uczciwy i... martwy, mój amigo!



Giants

W trakcie gry wciśnij **Y** albo **T**, następnie wpisz jeden z podanych poniżej kodów:

Kody

pleasehealme
100% zdrowia

mapshowitall
odkrywa mapę

gimmegifts
otwiera w pełni zaopatrzony sklep

allmissionsaregoodtogo
dostęp do wszystkich poziomów

basegoveryfast
szybkie stworzenie bazy

basepopulate
zwiększa populację bazy

basefillerup
dostarcza bazie energii

ineedspells
nieskończona Mana

itsmyparty
otrzymujesz dom dla grupy

Wciśnij **T** lub **Y** i wpisz **fr**, aby wyświetlić ilość klatek animacji na sekundę.



Po drobnym oszustwie twój miły Kabuto stanie się bardzo silny



Nie ma, jak mały słodki i wygodny domek dla twojej grupy



Energii nigdy dosyć! Odpowiedni kod pomoże ci rozwiązać ten problem

DVD W KAWAŁKACH

Płyty DVD powoli stają się standardem, zastępując starsze metody przenoszenia filmów i danych. Czas więc się z nimi zaprzyjaźnić

Warstwa ochronna

● Zewnętrzna część płyty pokryta jest specjalnym lakierem zabezpieczającym ją przed uszkodzeniami mechanicznymi.

Warstwy zawierająca dane

● Płyta DVD składa się z dwóch sklejonych ze sobą dysków, z których każdy może przenosić informacje zapisane w postaci sekwencji maleńkich wgłębień.
● Zewnętrzna warstwa jest półprzezroczysta, więc laser może bez kłopotu odczytać informacje zapisane na drugiej, dolnej warstwie.
● W zależności od liczby warstw i związanej z tym pojemności dyski DVD dzieli się na DVD-5 (4,7 GB), DVD-9 (8,5 GB), DVD-10 (9,4 GB), DVD-18 (17 GB).

Warstwy oddzielająca

● Poszczególne warstwy z informacjami oddzielone są specjalną warstwą o grubości zaledwie 50 µm.
● Płyta DVD-18 posiada aż cztery takie warstwy.

Gdybyś mógł obejrzeć w powiększeniu powierzchnię płyty, spostrzegłbyś na niej ogromną ilość drobnych wgłębień (punktów i kresek). To są właśnie zapisane dane!

Laser

● Maleńkie nierówności umieszczone na powierzchni odbijającej światło są odczytywane przy pomocy lasera.
● Laser w DVD działa praktycznie tak samo jak jego odpowiednik w odtwarzaczach CD. Większa ilość informacji przekazywanych na takich nośnikach wymusiła jednak zagęszczenie danych, dlatego laser stosowany w czytnikach DVD ma znacznie zmniejszoną długość fali – wynosi ona ok. 640 nm. W standardowych czytnikach CD wielkość ta wynosi 780 nm.
● Wszystkie czytniki DVD potrafią obsługiwać także zwyczajne płyty – aby było to możliwe, zazwyczaj są one wyposażone w drugi laser.

Kody regionalne

● Bardzo często film, który u nas jest nowością, w innej części globu jest już dostępny na DVD. Dlatego też cały świat został podzielony na 6 stref, w zależności od czasu premier kinowych. Zgodnie z założeniami systemu filmy kupione np. w USA (region 1) nie powinny działać na odtwarzaczu przeznaczonym do sprzedaży w Europie (region 2). Zabezpieczenia te są jednak zależne od odtwarzacza, niektóre modele nie są w nie zaopatrzone, a inne można w odpowiedni sposób przerobić (usługę taką oferuje część serwisów RTV).

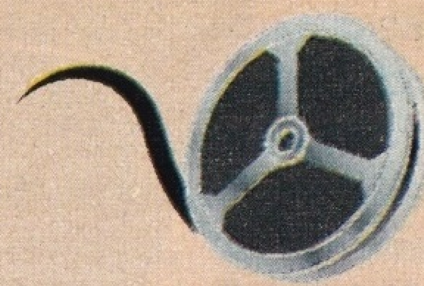


INFO
Era DVD?

W przyszłości DVD ma całkowicie wyeliminować magnetowid. Jak do tej pory jego popularność jest jeszcze bardzo ograniczona. Podstawowym czynnikiem wpływającym na taki stan rzeczy jest cena – zarówno odtwarzacz, jak i filmy DVD, są droższe od odpowiedników VHS. Drugą przyczynę stanowi większa funkcjonalność magnetowidów, oprócz odtwarzania filmów potrafią one bowiem nagrywać programy telewizyjne. Jak na razie na rynku brakuje urządzeń DVD oferujących takie możliwości – producenci nie mogą wypracować jednego wspólnego standardu. Podobnie wygląda sytuacja z dostępnymi komputerowymi nagrywarkami DVD – modele różnych firm pracują w niekompatybilnych ze sobą standardach. Odstrasza także cena urządzenia i czystych płyt – kosztują one ok. 150 zł.

Obraz kinowy i filmy na DVD

● Panoramiczny obraz kinowy musi być podczas kodowania na dysk DVD przystosowany do odmiennego sposobu wyświetlania na ekranie telewizora. Istnieją dwa sposoby kodowania.
● W **anamorficznym** cały obraz zostaje upchnięty na ekranie o proporcjach 4/3. Przy wyświetlaniu na telewizorze panoramicznym zostaje on przywrócony do pierwotnej postaci, natomiast na normalnym telewizorze jest wyświetlany z paskami u dołu i góry ekranu.
● Druga metoda – **Pan&Scan** – to zapis obrazu w postaci szerokiej z paskami. Na telewizorze panoramicznym jest on wyświetlany normalnie, na ekranie 4/3 widoczne są paski.
● Część filmów zapisana jest na dyskach dwustronnych, jedna strona zawiera obraz anamorficzny, druga Pan&Scan.



Oryginalny „szeroki" film umieszczony na taśmie

Wersja Pan&Scan


Film zapisany z dwoma czarnymi paskami

Wersja anamorficzna


Film ściśnięty do rozmiarów telewizora (bez obcinania)


Obraz anamorficzny przywrócony do normalnych rozmiarów na telewizorze 16/9


Obraz panoramiczny wyświetlany na normalnym telewizorze


Pan&Scan – obraz w skali 4/3 z obciętymi bocznymi partiami obrazu

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Rysunki: H. Kołodziejczyk

DVD cienie i blaski

Niepozorne płyty powoli zmieniają obraz domowej rozrywki. Z ciekawostki, przeznaczonej dla fanów elektronicznych zabawek, stają się codziennością

TiPSY

3 sposoby na DVD

DVD jest stałym elementem rynku elektroniki. Ceny odtwarzaczy stacjonarnych i komputerowych są coraz niższe. Kupując nowy odtwarzacz, warto zwrócić uwagę na jego funkcjonalność. Oprócz stacjonarnych modeli do wyboru masz także czytniki komputerowe. Ogromne zamieszanie na rynku kina domowego wprowadzą także konsole wyposażone w DVD. Na razie w grę wchodzi jedynie PlayStation 2, której cena jest chwilowo zbyt wysoka, by mogła zagrozić innym odtwarzaczom DVD. Ale wraz z premierą następnych modeli (między innymi X-Box Microsoftu), ceny powinny znacznie spaść i osiągnąć poziom dostępny dla przeciętnego wideomaniaka.

Wady ideału...

■ *Mimo że DVD oferuje bardzo wiele możliwości, nie jest wolne od pewnych wad, które mogą uprzykrzać życie użytkownikowi. Standard zapisu filmu na płycie DVD istnieje stosunkowo krótko, dlatego czasami zdarza mu się przechodzić tzw. choroby wieku młodzieńczego. Wiąże się to np. z niekompatybilnością określonych filmów z pewnymi typami odtwarzaczy (spora lista wykrytych błędów i sposobów na ich rozwiązanie znajduje się na stronie www.dvd.wp.pl).*

■ *Nadal nie dopracowano założeń standardowego wyposażenia czytnika, dlatego np. może okazać się, że pewnych dodatkowych funkcji nie jest on po prostu w stanie obsłużyć. Mimo że wszystkie stacjonarne DVD czytają standardowe płyty z muzyką, to jednak nie wszystkie potrafią obsłużyć ich kopie wykonane na nagrywarce (płyty CD-R). Wiąże się to z inną budową lasera w urządzeniach DVD.*

■ *Brak standaryzacji dotyczy także metod łączenia z telewizorem, obecnie najpopularniejsze są trzy rodzaje gniazd. Lepsze czytniki mają cały komplet, w tańszych może brakować pewnych gniazd (zgodnie z prawami Murphy'ego tych, które masz w swoim telewizorze).*

■ *Ogromną wadą (możliwą do ominięcia) są także zabezpieczenia regionalne, uniemożliwiające kupowanie filmów (bardzo często niedostępnych w Polsce) z innych części świata. Często wadę DVD stanowią same filmy, a szczególnie ich niezbyt staranne przygotowanie. Nie wszystkie tytuły są przystosowane do normalnych telewizorów, wiele z nich nie ma polskiej ścieżki dźwiękowej, a bardzo często jakość (zarówno techniczna, jak i gramatyczna) podpisów pozostawia wiele do życzenia.*

VHS is dead („VHS nie żyje") – takim tytułem jakiś czas temu jedna z gazet ozdobiła okładkę numeru poświęconego DVD. Jednak wtedy wydawało się, że do zdobycia jakiejś pozycji na rynku DVD będzie potrzebowało kilku, jeśli nie kilkunastu, lat. W prawdzie do całkowitej śmierci magnetowidów jeszcze daleko, ale DVD już stało się standardem. Oferta płyt jest naprawdę ogromna. Oprócz klasyków, takich jak np. „Przeminęło z wiatrem" czy „Casablanca", na płytach można kupić wszystkie nowości dostępne na rynku wideo. Na razie jednak odstraszają ceny płyt (40-150 zł), znacznie wyższe od kaset VHS. Rosnącą popularność nowego nośnika zauważyły także wypożyczalnie wideo. Coraz więcej z nich, oprócz kaset, oferuje swoim klientom także filmy na płytach. Ceny czytników są coraz niższe, wszystko wskazuje więc na to, że przyszłość należy do DVD.



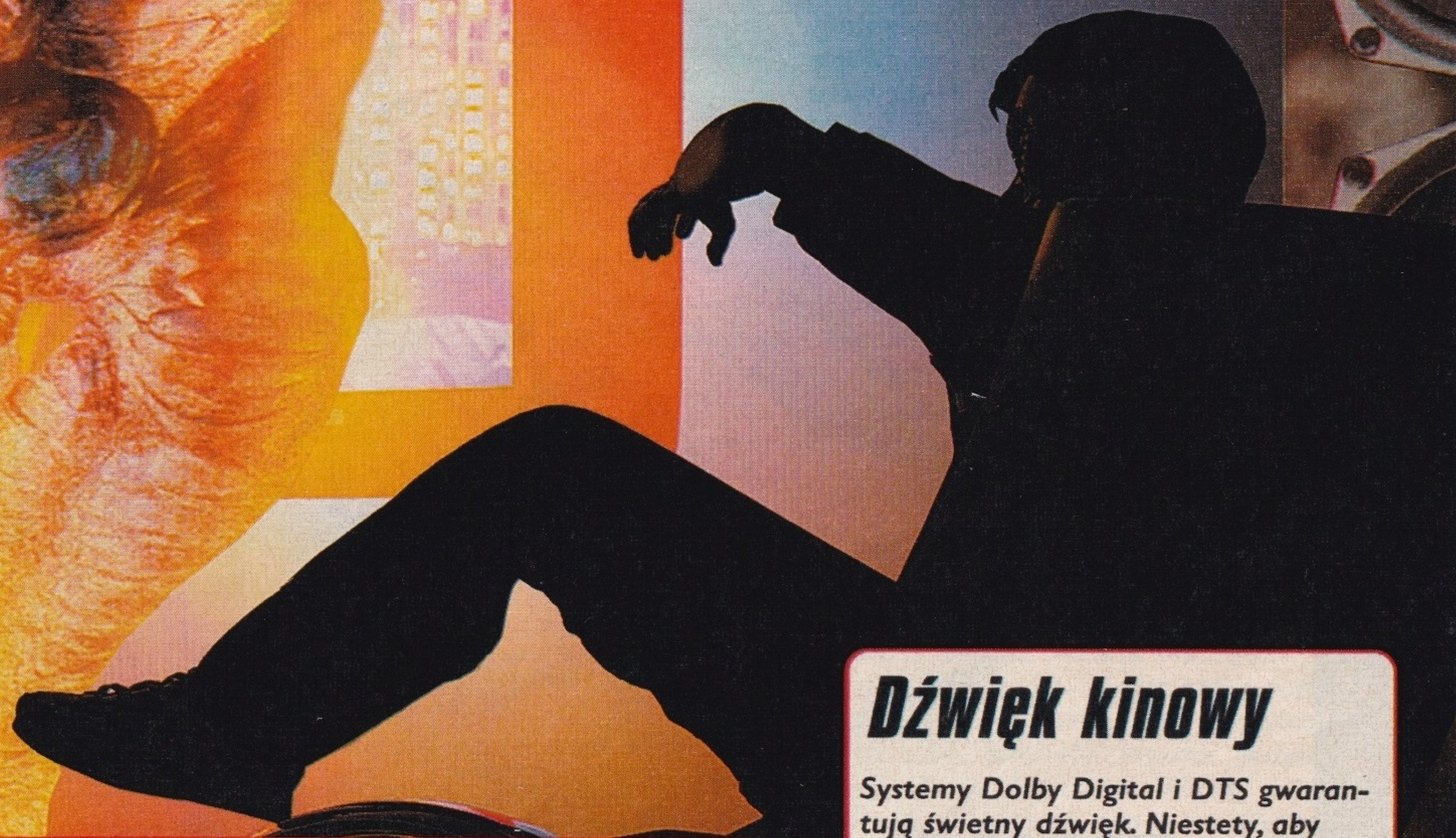
Najtańszy odtwarzacz DVD można kupić już za około 600 złotych. Oczywiście tak niewiele kosztuje jedynie mniej markowy sprzęt...

Obraz i dźwięk

Podstawową zaletą DVD jest jakość odtwarzanego nagrania. W domowych warunkach w tej dziedzinie nie da się obecnie osiągnąć nic więcej. Wszystkie dostępne na rynku odtwarzacze DVD oferują prawie identyczną jakość obrazu. Ostateczny efekt w dużej mierze zależy od telewizora, do którego podłączysz odtwarzacz i od kabli, których do tego celu użyjesz. Standardowy telewizor ma ekran o proporcjach 4/3, a proporcje ekranu kinowego są przecież zupełnie inne. Przydałby się więc telewizor panoramiczny (16/9), ale jeśli go nie masz, nie martw się. Na zwykłym tv po prostu zobaczysz dwa czarne paski na dole i górze ekranu albo... obraz będzie trochę zniekształcony. Wszystko zależy od sprzętu, którym dysponujesz.

Najlepsze efekty uzyskasz, łącząc DVD z telewizorem przy pomocy złącza S-Video lub Euro SCART. Można także użyć złącza przesyłającego sygnał zespolony (Composite Video), ale w porównaniu z pozostałymi metodami oferuje ono znacznie gorszą jakość obrazu. Odgłosy przenoszone przez płytki w standardzie DVD teoretycznie powinny mieć lepszą jakość niż na przykład normalne płyty CD. Praktyka wykazuje jednak, że naj-





Słowniczek

Composite Video – najprostszy sposób podłączenia DVD do telewizora, daje jednak najgorszą jakość obrazu

SCART (Euro) – wielobolcowe gniazdo, będące najpopularniejszą metodą łączenia urządzeń telewizyjnych (także DVD)

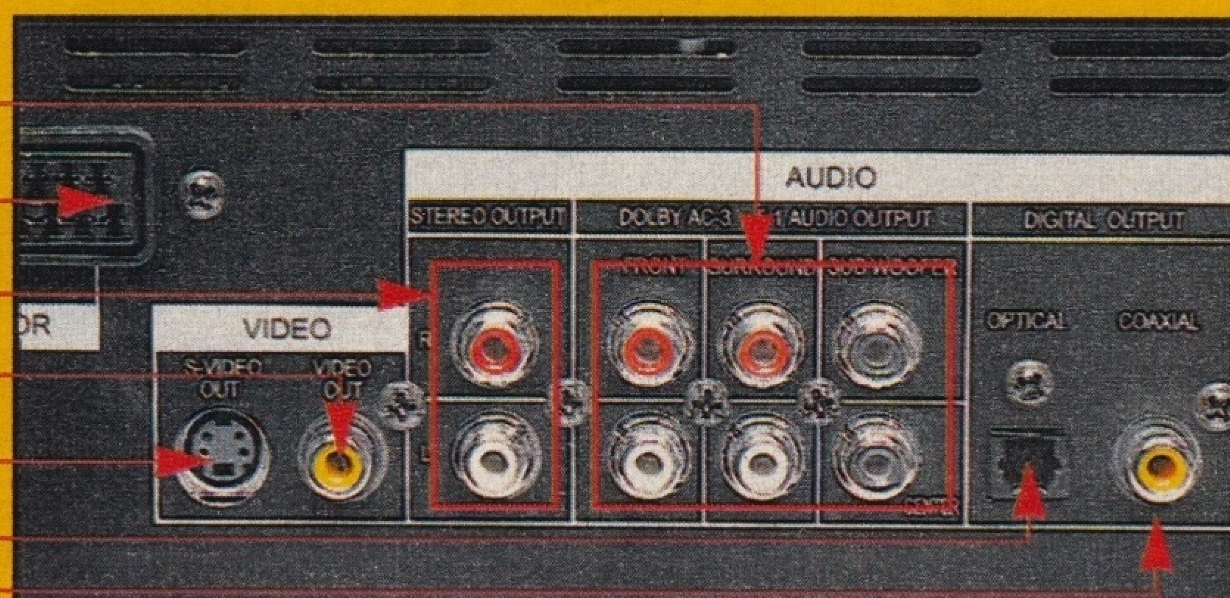
SPDIF (coax) / TOS Link – cyfrowe wyjścia dźwięku w dwóch różnych standardach: elektrycznym i optycznym

Dolby Surround – system dźwięku przestrzennego oferujący trzy kanały: lewy, prawy oraz tylny przeznaczony do odtwarzania efektów.

Dolby Pro-Logic – rozwinięcie Dolby Surround. Oprócz dwóch kanałów, oferuje on dodatkowo tylny efektowy i centralny.

Dolby Digital/DTS (Digital Theater System) – systemy dźwięku obsługujące sześć głośników (oznacza się go 5.1 – pięć głośników + subwoofer). Składa się on z dwóch kanałów przednich, dwóch tylnych efektowych, jednego centralnego i subwoofera. Dolby Digital EX dodatkowo posiada jeszcze jeden głośnik centralny umieszczony z tyłu.

Gniazda na DVD: gdzie to podłączyć?



Dźwięk kinowy

Systemy Dolby Digital i DTS gwarantują świetny dźwięk. Niestety, aby móc się nim rozkoszować, trzeba jeszcze wydać sporo pieniędzy na zestaw dobrej klasy głośników



więcej zależy od zestawu nagłaśniającego, do którego podłączysz odtwarzacz. Czytniki DVD można podzielić na dwie podstawowe grupy. Pierwsze nie mają żadnego dekodera dźwięku przestrzennego. Są wyposażone jedynie w standardowe złącza stereo i złącze cyfrowe do zewnętrznego dekodera. Druga grupa ma wbudowany dekoder (czyli odpowiada zestawowi DVD + dekoder), a także złącza wyprowadzające dźwięk na poszczególne kanały. Większość ma też dodatkowe złącza cyfrowe. Reszta zależy od wzmacniacza. Jeśli zamierzasz podłączyć DVD do telewizora lub do stereofonicznego wzmacniacza, możesz kupić pierwszy typ odtwarzacza. Jeśli kiedyś będziesz miał lepszy sprzęt, dokupisz zewnętrzny dekoder. Jeśli masz już zestaw głośników i wzmacniacz obsługujący funkcje Surround, pozostaje ci jedynie dobrać odtwarzacz wyposażony w odpowiedni dekoder.

DVD kontra DVD-ROM

Największym konkurentem stacjonarnego DVD nie jest, jakby się mogło wydawać, magnetowid, lecz jego „komputerowy" kuzyn DVD-ROM. Swoją popularność zawdzięcza niskiej cenie. Za najtańszy stacjonarny odtwarzacz dobrej klasy DVD trzeba zapłacić grubo ponad tysiąc złotych, podczas gdy posiadaczem komputerowego napędu można się stać za niewiele ponad 300 zł. Różnica cenowa pomiędzy napędami CD a DVD jest stosunkowo niewielka, dlatego spora część osób kupujących komputer decyduje się na nowszy typ czytnika. Ponadto coraz więcej producentów wyposaża produkowane przez siebie karty graficzne w wyjście telewizyjne, dzięki czemu osoby oglądające filmy na komputerze nie są skazane na stosunkowo mały ekran komputera. Zestaw kina domowego budowany na bazie komputera zazwyczaj oferował gorszy dźwięk. Obecnie to także się zmienia, programowe odtwarzacze DVD obsługują dźwięk przestrzenny, a na rynku dostępnych jest coraz więcej stosunkowo dobrych i tanich (od ok. 130 zł) kart dźwiękowych mogących obsłużyć zestaw złożony z 6 głośników. Wprawdzie komputerowe kolumienki grają znacznie gorzej od zestawów kina domowego, ale nie każdy potrzebuje sprzętu nagłaśniającego za kilka czy kilkanaście tysięcy złotych. Dodatkowo dochodzi jeszcze wielofunkcyjność komputerowego DVD – oprócz filmów potrafi on także odczytać gry i programy zapisane na tym nośniku. Wprawdzie pierwsze tytuły gier na DVD pojawiają się dosyć nieśmiało, ale powoli będą stawały się coraz popularniejsze.

Wadą odtwarzaczy komputerowych jest konieczność posiadania... komputera. A nowy komputer + DVD-ROM jest znacznie droższy od czytnika stacjonarnego, dlatego raczej nie ma sensu kupować go tylko i wyłącznie do oglądania filmów. Dla wielu osób przeszkodą mogą być także dosyć wysokie wymagania sprzętowe (silny procesor w komputerze) odtwarzaczy programowych, a zakup karty dekodującej odciążającej procesor to spory wydatek (ok. 400 zł). Co więc wybrać? Jeśli nie masz odpowiednio szybkiego komputera, lepszym rozwiązaniem będzie czytnik stacjonarny, w przeciwnym wypadku zakup DVD-ROM i odtwarzacza programowego jest o wiele korzystniejszy dla twojego portfela.



Porządny odtwarzacz DVD znanej firmy to wydatek około 1100 do 1500 złotych

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer

CeBIT: nowości

Na targach CeBIT zaprezentowano w tym roku wiele ciekawych nowości, które za jakiś czas powinny trafić do sklepów



Okulary 3D

Od czerwca pasjonaci gier na PS2 będą mogli obejść się nawet bez telewizora. Równie wielką przyjemność, i to w zupełnie innym wymiarze, zapewnią im okulary **Eye-Trek FMD-20P** z wbudowanymi słuchawkami. Odwiedzający CeBIT mogli wypróbować warte 1800 zł okularki przy stanowisku Olympusa. Aby dowiedzieć się o nich więcej, zajrzyj na stronę www.eye-trek.com.

Okulary do PS2



Odtwarzacze MP3



MP3-CD-Player

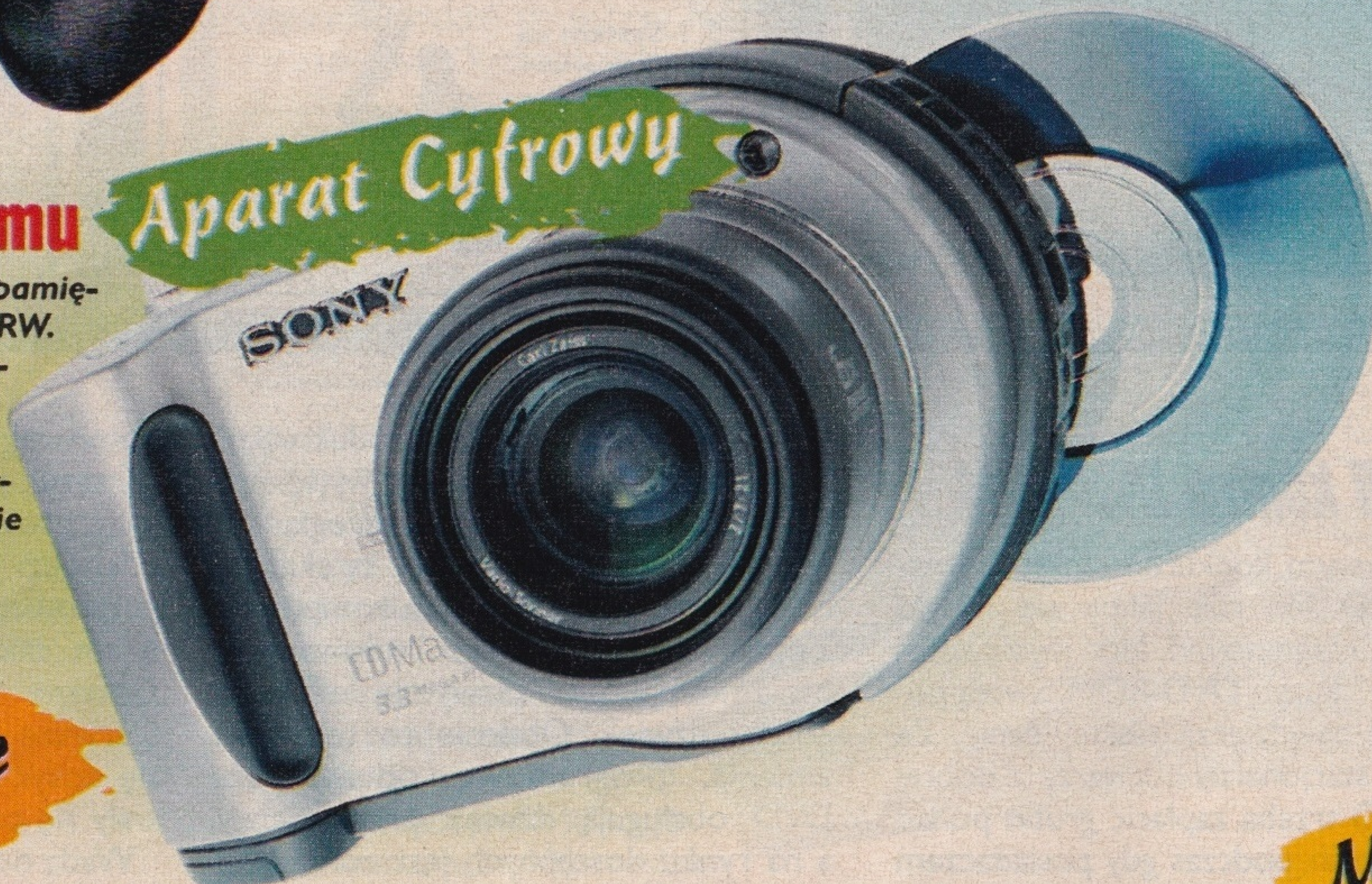
MP3Po go firmy Terra Tec (www.terratec.de) odtwarza, obok normalnych płyt audio, także te z nagranymi utworami MP3. Dodatkowa zaleta: urządzenie znosi bez problemu trwające nawet 50 sekund wstrząsy (np. podczas joggingu). Cena: około 1200 zł.



Trzy w jednym

Po co targać ze sobą aż trzy urządzenia, jeżeli można je zmieścić w jednym? **Mc^3** Kodaka łączy w sobie kamerę wideo, odtwarzacz MP3 i cyfrowy aparat fotograficzny. Dołączona 16-megowa karta pamięci wystarcza jednak tylko na 5,5 minuty filmu lub 15 minut muzyki. Zabawka kosztuje około 1200 zł. Dalszych informacji szukaj pod adresem www.kodak.com

Aparat Cyfrowy



Dysk zamiast filmu

Cyfrowy aparat **MVC-CD300** zapamiętuje zdjęcia na małym dysku CD-RW. To bardzo praktyczne – miniaturowe krążki odczyta w zasadzie każdy CD-ROM. Aparat kosztuje jednak aż 6000 zł. Więcej informacji znajdziesz na stronie www.sony.com.

Karty graficzne

Siła GeForce3

Karty GeForce3 atakują rynek! Elsa **Gladiac 920** jest już dostępna w sklepach, ale na razie na Zachodzie. W Polsce można się jej spodziewać za miesiąc (w cenie 2500 zł). Więcej dowiesz się pod adresem www.elsa.com.

Nie tylko dla graczy

Przez dłuższy czas mogło się wydawać, że karty graficzne z układem GeForce stanowią jedyne sensowne rozwiązanie dla zapalonych graczy. Na rynek wchodzą jednak **3D Prophet 4500** Herculesa i **Vivid! XS** VideoLogic'a, nowe karty wyposażone w posiadający olbrzymie możliwości układ Kyro2. Czy zagrożą one dominacji nVidii, pokaże samo życie. Więcej informacji szukaj: www.hercules.com, www.vivid.com.



Myszy



Ożywić „gryzonia"

Saitek przedstawił absolutną nowość: **Touch Force Optical Mouse**. Dzięki możliwości programowania zachowania myszy w zależności od wydarzeń na ekranie (odpowiednik Force Feedback) niesamowite wrażenia ma przynieść także szara codzienność Windows. Więcej informacji: www.saitek.com.

XXI wieku







Karty dźwiękowe



Twórca dźwięku

Za pomocą karty **Gamesurround Fortissimo II** zatrzęsiesz ścianami swojego domu. 4-kanałowa karta dźwiękowa wspomaga wszystkie standardowe opcje dźwiękowe dostępne w grach. Ten „ogłuszacz" zaprezentowała firma Philips. Dalsze informacje znajdziesz na stronach www.hercules.com oraz www.philips.com.

Coraz szybciej

Nagrywarki także zwiększają swoją szybkość. Ledwie weszły na rynek te x12, a **Brainwave** i **TDK** już zapowiadają nowe produkty o szybkości zapisu x24. Brakuje jeszcze jedynie odpowiednich nośników. Więcej informacji znajdziesz pod adresem www.brainwave-cd.de oraz www.tdk.com.

Multitalent

Urządzenie **Photo Yep II** Samsunga nie tylko odtwarza pliki muzyczne, ale również pokazuje teksty piosenek. Na małym ekranie można także oglądać pasujące do melodii obrazy. Nowa zabawka kosztuje „jedynie" około 2400 zł. Po więcej danych zajrzyj na stronę www.samsungyepp.com.





Nagrywarki

Muzykalny długopis

VAIO Music Clip wygląda zupełnie jak długopis, ale w rzeczywistości jest to leciutki odtwarzacz MP3, który dzięki 64 MB pamięci może przechować wiele plików muzycznych. Cena – ok. 1600 zł. Info: www.sony.com.

Mały wielki nośnik

Premiera na skalę europejską: nośniki danych **DataPlay** są teraz wielkości monety i oferują aż 500 MB miejsca! Toshiba zaprezentowała prototypy odtwarzaczy MP3 korzystających z nowych dysków. Więcej informacji na stronie www.imation.com.





Nośniki



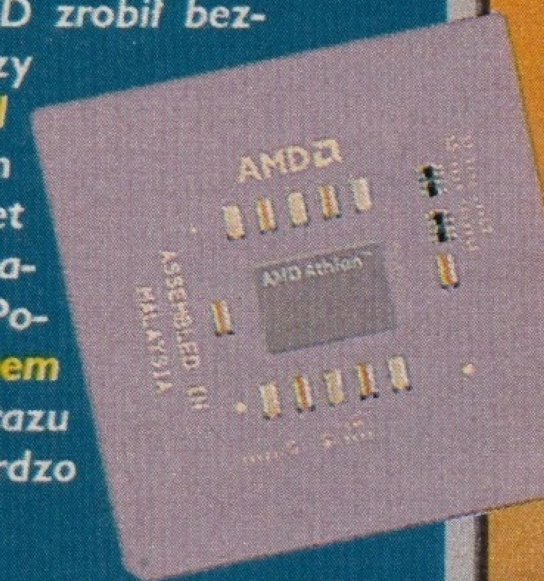
Twardy dysk na drogę...

Iomega zaprezentowała przenośny twardy dysk **Peerless**, dostępny w wersjach 5, 10 i 20 GB pamięci. Za jego pomocą można będzie w przyszłości skopiować w sklepach muzycznych niejedną płytę audio i zabrać piosenki do domu. Obecnie Iomega prowadzi też rozmowy z producentami konsol. Powyższe zdjęcie N64 to tylko przykład ewentualnego zastosowania takiego dysku. Więcej wiadomości na www.iomega.com.

EXTRA!

Nowy król procesorów

Furorę na stoisku AMD zrobił bezsprzecznie najnowszy procesor **Thunderbird 1,33 GHz**. W pierwszym teście wyprzedził nawet o wiele wyżej taktowanego Intel Pentium 4. Poza tym, wraz z **Duronem 900**, można było je od razu kupić, i to po bardzo korzystnej cenie!



Komórki przyszłości

Na tegorocznych targach CeBIT zaprezentowano sporo urządzeń będących skrzyżowaniem telefonów komórkowych i palmtopów. Ten model **Motoroli**, pracujący w systemie GPRS, umożliwia nie tylko rozmawianie czy wysyłanie SMS lub e-maili, ale także granie w proste gry.



Nowości Logitecha

Logitech (oprócz **Cordless Mouse Man Optical**) na targach przedstawił także **kierownicę ForceFeedback dla PS2**. Ma ona pojawić się równocześnie z grą GRAN TURISMO 3 i będzie – w przeciwieństwie do zwykłych „wyścigowych kółek" typu Dual Shock – dysponowała prawdziwym sprzężeniem zwrotnym.



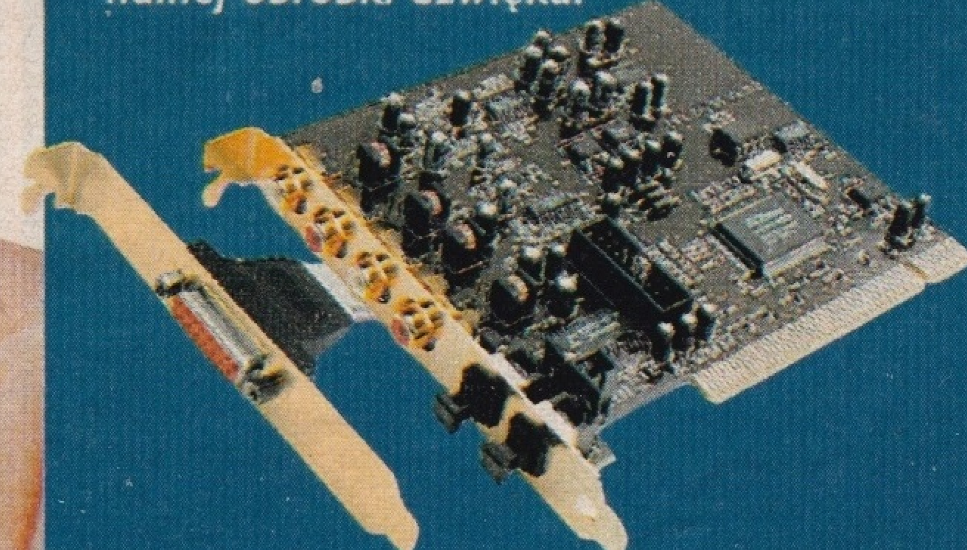
Minipamięć USB

Wpina się ją najzwyczajniej w port USB – nie jest potrzebny żaden kabel, baterie czy jakieś specjalne oprogramowanie, a daje aż do **256 MB dodatkowej pamięci**. Niestety, nieznane są jeszcze ceny ani dostępność tego cacka.



Specjalista od dźwięku

Dla wszystkich tych, którym karta dźwiękowa służy nie tylko do dobrego odbioru dźwięku z gier, TerraTec zaprezentowało **EWX 24/96** w cenie około 800 zł. Zaopatrzona w 24-bitową technologię karta idealnie nadaje się do półprofesjonalnej obróbki dźwięku.



Zdjęcia: Kodak, Yepp, Philips, Sony, Toshiba, Logitech, Saitek, Terratec, AMD, DataPlay, Iomega, Herkules, Vivid, nVidia, Motorola

POWER: 59% WARNING!

TOMB RAIDER był OK, ale źle się skończył... W DIABLO zabrakło twoich ulubionych postaci... Chyba pora przestać narzekać i zabrać się za stworzenie własnego przeboju

JAK ZROBIĆ WŁASNĄ GRĘ

Czy nie marzysz o zrobieniu własnej, niepowtarzalnej gry – z wymyślonymi przez ciebie bohaterami walczącymi z groźnymi potworami (całkiem przypadkowo podobnymi do twojej nielubianej nauczycielki)? Pewnie, że tak! Ale jest mały problem. Otóż nie znasz zbyt dobrze żadnego języka programowania i, oczywiście, nie stać cię na wynajęcie ekipy zdolnych programistów. Czy to znaczy, że masz się pożegnać z marzeniami? Wcale nie. Wystarczy użyć kilku prostych programów.

E – jak edytor

Skoro istnieją edytory stron HTML dla nieznających tego języka, to czemu miałoby nie być edytorów do gier? Oczywiście takie programy istnieją, tylko że stworzenie gry jest bardziej skomplikowane niż budowa strony internetowej. Nawet najbardziej wyszukana witryna ma ograniczoną liczbę reakcji na zachowanie się użytkownika, który może co najwyżej odwiedzać kolejne adresy WWW lub wypełniać tabelki z danymi. Tworząc grę, trzeba natomiast przewidzieć i obsłużyć dużo więcej „zdarzeń". Przecież bohater gry może zechcieć chodzić, biegać, skakać, fruwać, walczyć czy też... rozbić się o ścianę lub wskoczyć do rzeki lawy. A wszystkiemu muszą towarzyszyć odpowiednie odgłosy! Oczywiście można stworzyć program, który pozwoli na opanowanie tych wszystkich elementów, tylko że prawdopodobnie nie będzie on prosty w obsłudze. Można też ułatwić życie potencjalnemu „twórcy", ale takie proste narzędzie będzie miało ograniczone funkcje. I jak tutaj zadowolić wszystkich?

RuneSword



Świat RPG bez tajemnic

Niewątpliwie jest to jeden z najbardziej popularnych zestawów do konstruowania gier typu RPG. Przy jego pomocy możesz w stosunkowo łatwy sposób stworzyć np. własną wersję DIABLO!

Na początku użytkownik może poczuć się troszkę zagubiony w gąszczu opcji i okienek. Dodatkowe utrudnienie stanowi też fakt, że program dostępny jest w wersji anglojęzycznej. Na szczęście istnieje możliwość wczytania gotowej już gry dołączonej do edytora i eksperymentowania na przygotowanych przez innych poziomach.

Po pierwszym stresie szybko jednak zauważysz, że obsługa edytora nie jest zbyt skomplikowana i ogranicza się do wybierania odpowiednich elementów i łączenia ich ze sobą. W ten sposób na mapie gry dodajesz drogi, lasy, budynki czy też rzeki. Możesz też zadecydować, czy np. wiejska karczma będzie tylko dekoracją, czy może da się do niej wejść. Wtedy oczywiście musisz zaprojektować (wybierając odpowiednie elementy) wnętrze budynku. W analogiczny sposób tworzysz przeciwników, określając dodatkowo ich siłę czy też przedmioty, które posiadają. Programiści nie poskąpili dostępnych elementów. Masz do dyspozycji ponad 40 czarów, około 30 umiejętności postaci, 12 ras oraz sporą gromadkę potworów, bestii i przedmiotów. Jeśli jednak i to ci nie wystarcza, możesz zawsze wczytać własne projekty postaci czy obiektów (program rozpoznaje popularny format bmp).



Och, jak łatwo i miło buduje się świat gry. Wystarczy kilka razy kliknąć myszką i... właśnie zrobiłeś drogę w rzece. Ops!



Dzięki możliwości podstawiania własnych plików graficznych możesz zastąpić okropnego rycerza nie mniej okropną panią od historii

RuneSword posiada ponadto jeszcze jedną zaletę – jest darmowy i możesz pobrać go ze strony **www.runesword.com**. Niestety, zajmuje on ponad 18 MB, tak więc posiadaczom powolnych modemów może się nie opłacać jego ściągnięcie z Sieci.

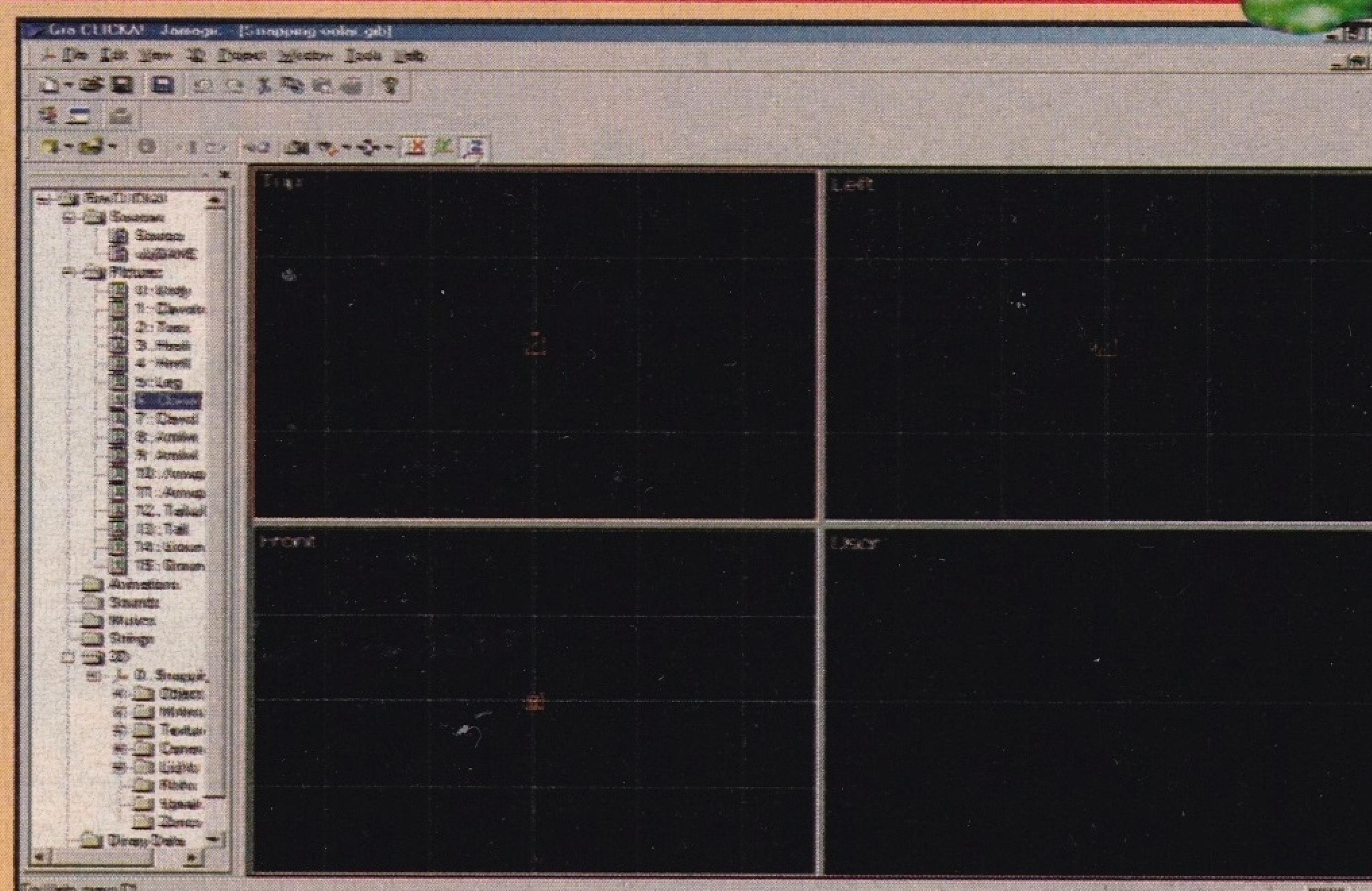
Jamagic ★★☆☆☆ Trójwymiarowy świat dla wybitnych znawców

JAMAGIC to bardzo dziwny program. Pozwala na stworzenie nie tylko gier, ale i wygaszaczy ekranu czy też aplikacji typu odtwarzacz plików MP3. Dołączone pliki demonstracyjne potwierdzają, że JAMAGIC oferuje naprawdę spore możliwości, w tym obsługę grafiki 3D. Niestety, nie ma nic za darmo...

Obsługa programu jest, delikatnie rzecz ujmując, czymś bardzo przykrym i wyjątkowo trudnym. Ponieważ JAMAGIC wykorzystuje technologię JAVA, wymaga od użytkownika znajomości tego języka. Dla większości posiadaczy PC może się to okazać przeszkodą nie do pokonania. Stanowczo nie polecamy tego programu, zwłaszcza początkującym użytkownikom.



Grafika 3D, odtwarzanie muzyki – wszystko cacy, tylko czemu tak trudno?



Wygląda groźnie... A może to nie ten program? Chyba przez przypadek uruchomiliśmy AUTOCAD'a!

Klik & Play ★★★★☆ Click, click...

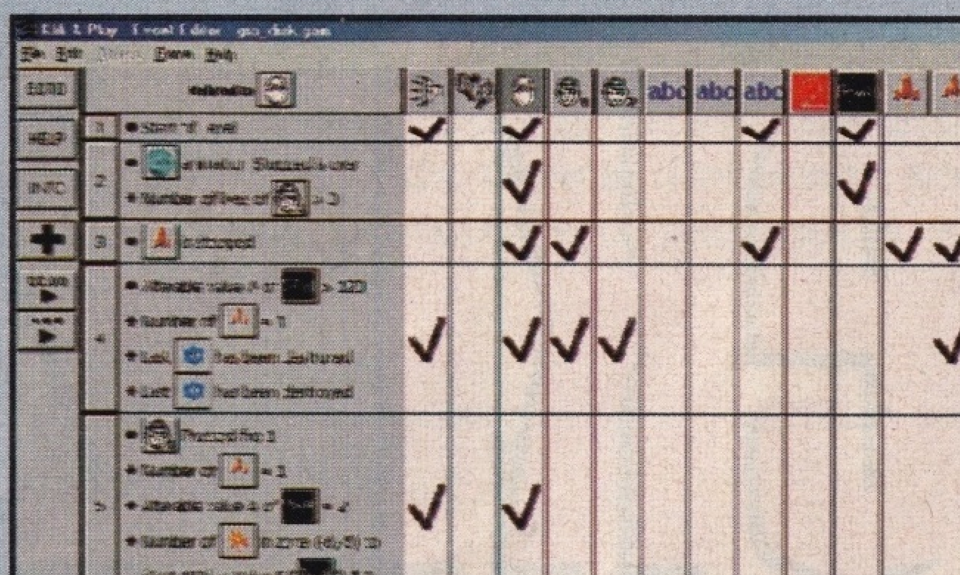
Klik & Play miał być w założeniu autorów prostym i przyjemnym edytorkiem gier. Zamysł ten powiódł się prawie w 100%. Przyswojenie zasad działania programu i jego obsługa nie sprawiają specjalnych kłopotów. Jak w większości tego typu aplikacji, wybierasz gotowe elementy dostarczone przez autorów i umieszczasz je w polu gry. Trzeba przyznać, że dostępne grafiki są bardzo eleganckie, widać to zresztą na przykładowych grach. Oczywiście nie masz co tutaj szukać efektownych poziomów rodem z UNREALA, KLIK & PLAY ogranicza się bowiem do tworzenia gier zręcznościowych lub platformówek, ale i tak uzyskiwane efekty są miłe dla oka.

Niestety, dalsza praca ze stworzoną grą jest już trudniejsza. Program ma specjalny edytor zdarzeń, w którym musisz określić zachowanie się swojego bohatera (lub pojazdu) w zależności od sytuacji. Całość przedstawiono w prosty, graficzny sposób, ale i tak opanowanie edytora oraz uzyskanie żądanego efektu jest tu czasochłonne. No cóż, nikt nie twierdził, że zrobienie przyzwoitej gry będzie miłe, łatwe, przyjemne i krótkotrwałe!

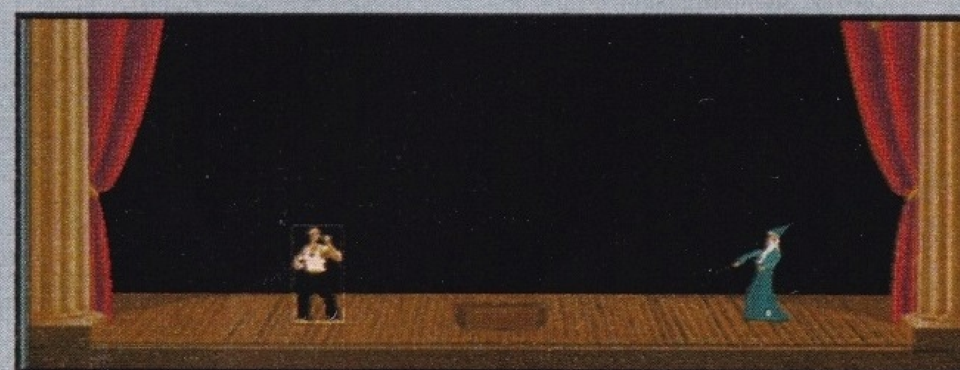
Program znajdziesz na stronie **www.clickteam.com.**



Cukierkowa grafika i uczące się liczyć jeże. To tylko przykład możliwości programu



Droga przez mękę: edytor zdarzeń. Co się stanie, gdy ludek dotknie skarbu?



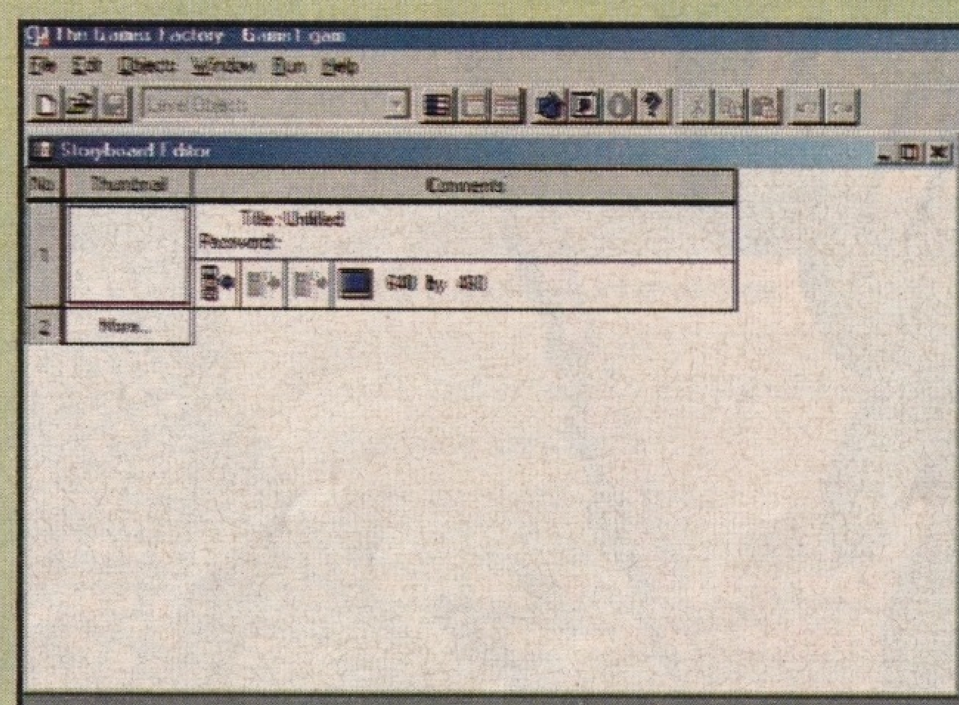
Radosna twórczość nie zna granic. Tutaj pojedynek maga Merlina z karateką

Games Factory ★★★☆☆ Kombajn!

Program ten reklamowany jest jako uniwersalne narzędzie do tworzenia gier platformowych, zręcznościowych, przygodowych, wygaszaczy ekranu i wielu, wielu innych (cokolwiek by to znaczyło). Tak naprawdę najlepszym określeniem byłoby „rozbudowana i unowocześniona wersja KLIK & PLAY".

GAMES FACTORY działa praktycznie w identyczny sposób jak jej pierwowzór. Nadal masz do dyspozycji menu z gotowymi obiektami. Dodatkowo wprowadzono obsługę dźwięku MIDI oraz filmów AVI i QuickTime. Również i w tym przypadku problemem może być nie tyle stworzenie gry, ile opracowanie sposobu zachowania się bohaterów. I na nic tutaj próby ułatwienia pracy ze Storyboard Editorem. Jest on szalenie skomplikowany i tyle.

Program dostępny jest w wersji shareware, dla domu (za około 120 zł) oraz profesjonalnej (za około 200 zł). Znajdziesz go na stronie **www. clickteam.com.**



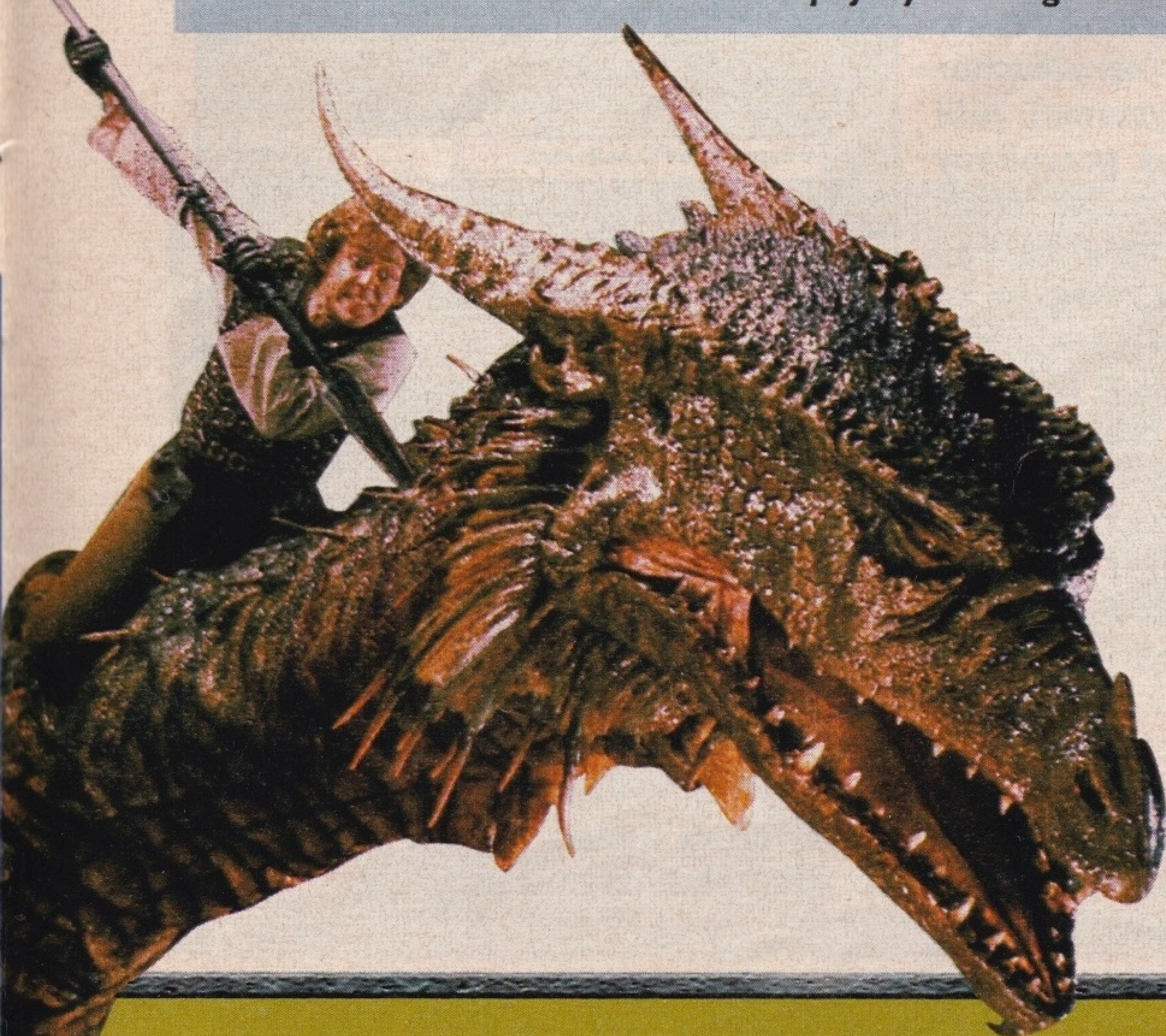
Storyboard Editor – rozbudowana (i trudniejsza) wersja edytora zdarzeń z KLIK & PLAY



Jedna z przykładowych gier: wychyl się z okna, a cię ustrzelę... Żenada po maksie?!



Całe szczęście, że niektórzy autorzy wolą inne rodzaje gier



Co robią inni?

Pomysł tworzenia własnych gier znalazł bardzo wielu zwolenników. W Internecie powstały nawet specjalne grupy zrzeszające użytkowników KLIK & PLAY czy GAMES FACTORY. Na ich stronach znajdziesz nie tylko wiele opisów i porad dotyczących obsługi programów, ale także samodzielnie stworzone przez nich gry. Sporo z tych amatorskich produkcji może cię zaskoczyć niezłą jakością! Oczywiście, jeśli zrobisz jakiś superprzebój też możesz się nim pochwalić...



Tekst: R.J. „Yackoo!"; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer



Dźwięki z PC

Na powitanie Windows odgrywa standardową, niezbyt ciekawą melodyjkę. Ty zapewne wolałbyś usłyszeć fragment swojej ulubionej piosenki – jeśli tak, to koniecznie przeczytaj ten artykuł

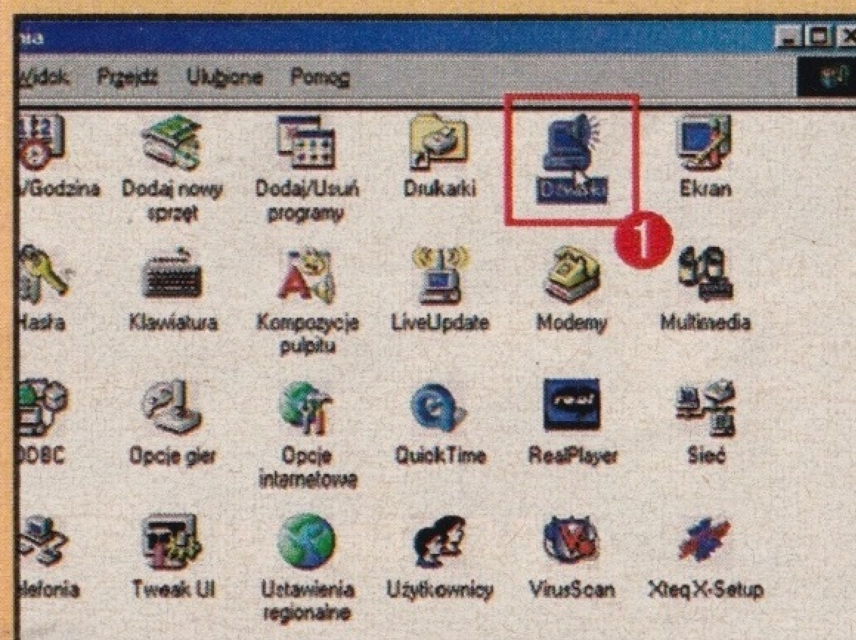
Programiści Microsoftu starali się umożliwić każdemu użytkownikowi maksymalne przystosowanie systemu operacyjnego Windows do własnych upodobań. Dzięki temu możesz dowolnie zmieniać kolor ramek i okienek, podmieniać ikony, używać nowych kursorów myszy czy ustawiać własną tapetę albo wygaszacz ekranu.

Jednak to nie wszystko. Oprócz tych graficznych modyfikacji możesz również pozmieniać praktycznie wszystkie występujące w Windows dźwięki. Dzięki temu przy każdym działaniu (wyszczególnionym na liście w menu Dźwięki), takim jak opróżnianie kosza czy zamykanie programu, będziesz mógł usłyszeć swoje własne kompozycje. Procedura zmiany standardowych ustawień jest bardzo prosta. Dźwięki można bardzo łatwo przypisać poszczególnym akcjom, korzystając z rozbudowanego menu **Dźwięki** (a jak inaczej mogłoby się nazywać) w **Panelu sterowania**.

JAK TO SIĘ ROBI?

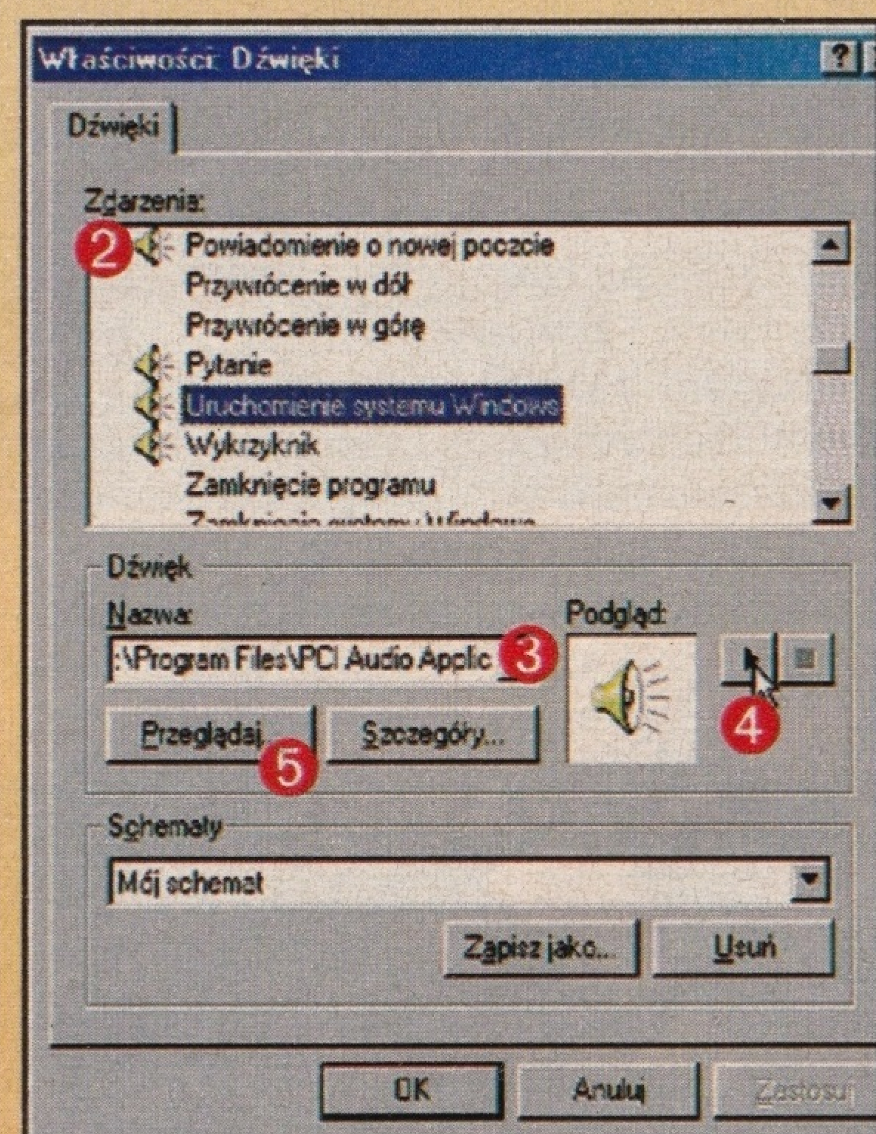
Otwórz **Panel Sterowania** (menu **Start/Ustawienia**) i uruchom podmenu o nazwie **Dźwięki** ❶. Zobaczysz nowe okienko, jego górną część zajmuje długa lista poszczególnych zdarzeń, którym można przypisać jakiś dźwięk.

Zdarzenia już posiadające jakiś odgłos oznaczone są żółtą ikonką głośniczka ❷. Poniżej listy znajduje się nazwa przypisanego dźwięku wraz ze ścieżką dostępu do pliku *.wav, w którym jest on zapisany ❸. Aby odsłuchać taki dźwięk, wystarczy zaznaczyć jego nazwę na liście i wcisnąć przycisk **Odtwarzania**, znajdujący się po prawej stronie ❹.



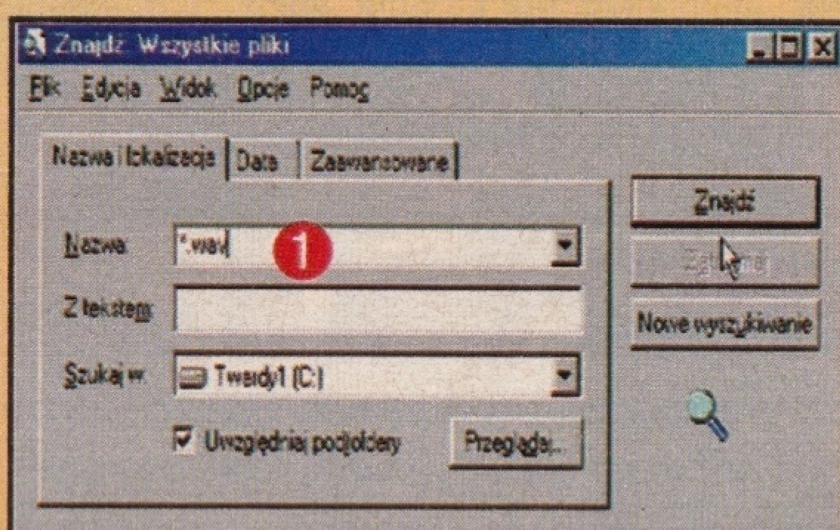
Zmiana przypisanego dźwięku jest równie prosta. Najpierw musisz zaznaczyć na liście interesujące cię zdarzenie (może to być np. uruchomienie lub zamknięcie systemu). Jeśli do tego zdarzenia był już przypisany jakiś dźwięk, w okienku Nazwa ukaże się ścieżka dostępu do zawierającego go pliku. Teraz, aby całkowicie wyłączyć odtwarzanie tego dźwięku, wystarczy rozwinąć strzałką okienko z nazwą pliku i wybrać **Brak**. Od tej pory Windows nie będzie odzabiał tego zdarzenia żadnym dźwiękiem.

Jeśli natomiast chcesz zmienić dźwięk lub ustawić go dla zdarzenia, które do tej pory było „nieme", musisz wcisnąć przycisk **Przeglądaj** ❺. Pojawi się standardowe okienko umożliwiające przeszukiwanie dysków. Jedyną różnicą są umieszczone w jego dolnej części przyciski służące do odsłuchiwania dźwięków. Teraz wystarczy wybrać odpowiedni plik (standardowo znajduje się on w katalogu **Windows**, w podkatalogu **Media**) i wcisnąć **OK**. Jeszcze jedno potwierdzenie zamykające okno Dźwięki i Windows będzie używał wybranych przez ciebie odgłosów.



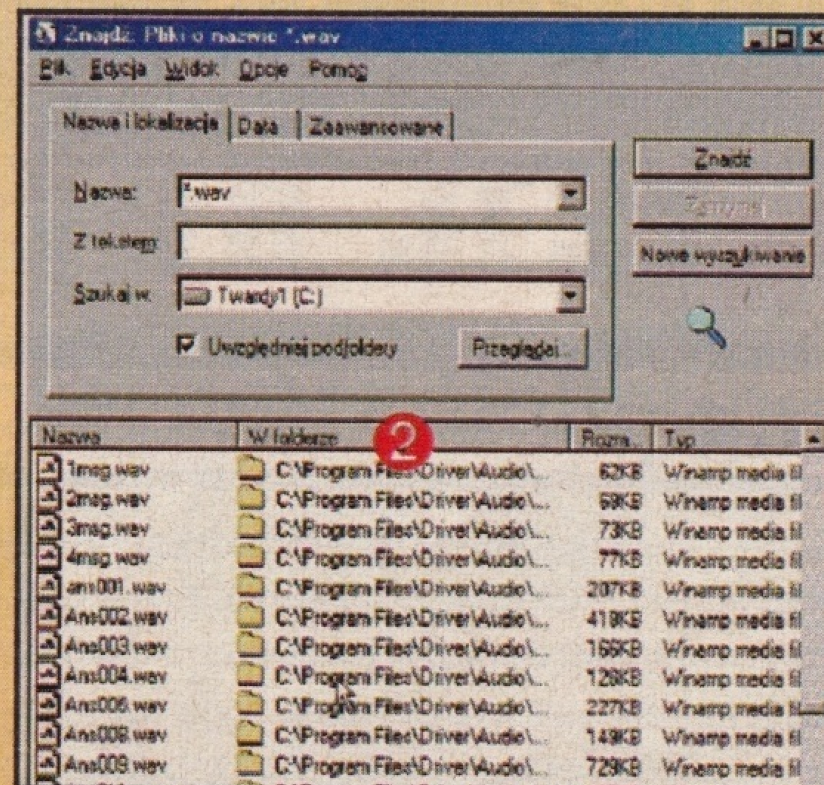
POLOWANIE NA DŹWIĘKI

Jeśli twoja kolekcja dźwięków jest uboga, możesz ją bardzo łatwo wzbogacić, pożyczając odgłosy z programów lub gier. Wiele z nich (np. BALDUR'S GATE, DRIVER), podobnie jak Windows, korzysta z plików wav.



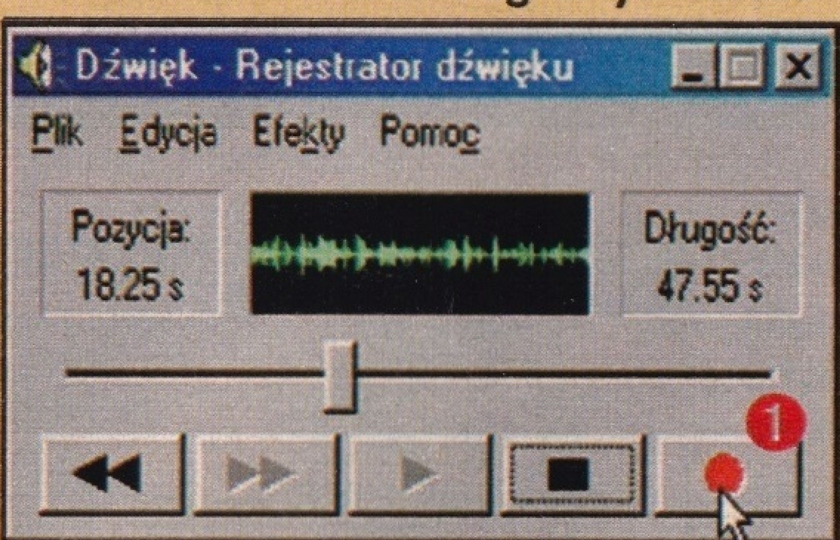
Jak namierzyć takie pliki? Oczywiście można ich szukać, ręcznie przeglądając wszystkie katalogi, ale o wiele prościej jest znaleźć je przy pomocy wyszukiwarki plików. Uruchomisz ją, otwierając menu **Start** i wybierając opcję **Znajdź/Pliki lub foldery**. Zamiast nazwy pliku wpisz ***.wav** ❶. W ten sposób zostaną wyszukane wszystkie pliki z takim rozszerzeniem. Przygotuj się jednak na to, że otrzymana lista plików może być naprawdę długa.

Odszukany plik możesz od razu odsłuchać. Po prostu dwukrotnie kliknij na nim lewym przyciskiem myszy. Gdy już znajdziesz odpowiedni plik, zapamiętaj jego położenie ❷. Uzbrojony w taką wiedzę będziesz mógł przypisać go np. do uruchamiania Windows.

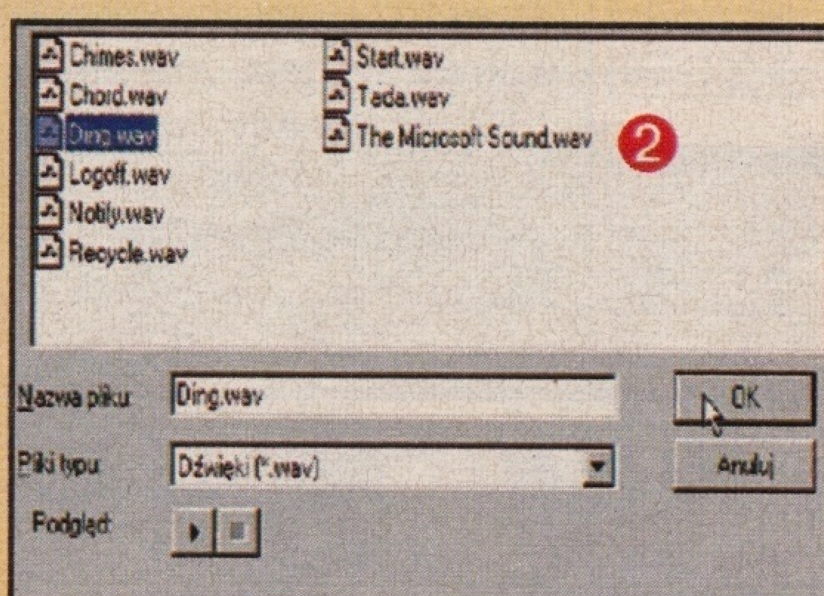


ZABAWA Z MIKROFONEM

Po pewnym czasie standardowe dźwięki obecne w Windows mogą znudzić się każdemu. Jak więc je zastąpić? Wystarczy nagrać ich własne odpowiedniki. Nie trzeba w tym celu wykorzystywać żadnego specjalistycznego oprogramowania. Doskonale nadaje się do tego prosty i funkcjonalny programik o nazwie **Rejestrator dźwięków**. Znajduje się on w każdej edycji Windows, dlatego nie będziesz miał żadnych problemów z jego zdobyciem. Zazwyczaj skrót do niego mieści się w menu **Start/Programy/Akcesoria/Rozrywka**. Menu Rejestratora jest niezwykle proste. Umieszczone na dole przyciski pełnią identyczną funkcję jak te znajdujące się na odtwarzaczu CD. Wystarczy więc uruchomić ulubioną płytę lub plik mp3, a następnie wcisnąć we właściwym momencie przycisk oznaczony czerwonym kółkiem ❶. Wybrany dźwięk zapisujesz standardowo, korzystając z opcji **Zapisz jako** w menu **Plik** ❷. W identyczny sposób możesz także zachować ulubione kwestie z filmów DVD czy telewizji (jeśli dysponujesz tunerem TV).



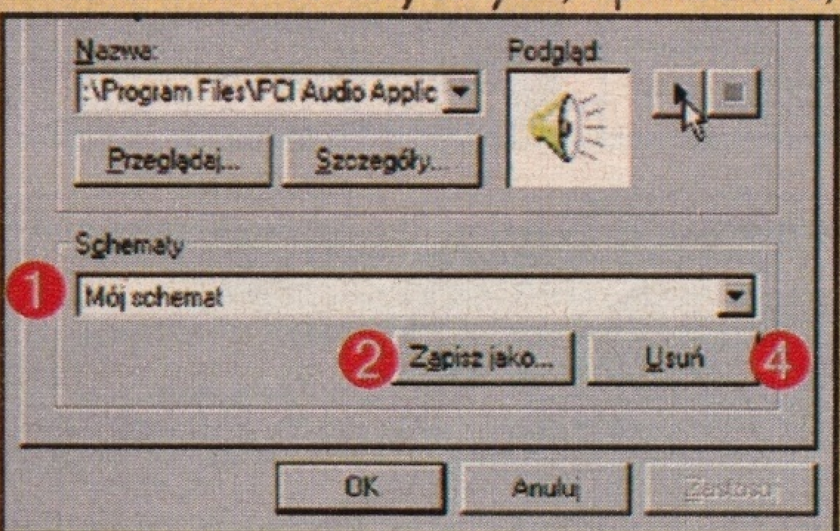
Możesz także nagrać powitanie, wygłaszane przez ciebie lub znajomych. Potrzebny ci będzie do tego mikrofon. Po jego podłączeniu uruchom Rejestrator dźwięków, włącz nagrywanie, powiedz swoją kwestię, zapisz ją i... gotowe. Do nagrywania dźwięków możesz także używać dowolnego programu posiadającego taką opcję, np. znajdującego się w komplecie ze sterownikami do karty muzycznej.



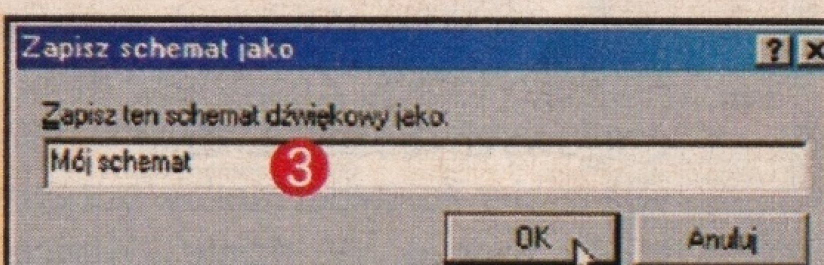
Własne dźwięki to fajna zabawa, o wiele przyjemniej pracuje się, słuchając fragmentów ulubionej muzyki czy fajnych odgłosów niż standardowych dźwięków Windows. Korzystając ze schematów, będziesz mógł ustawić kilka różnych układów, np. zależnie od tego, co chcesz robić przy komputerze, może to być schemat z rozśmieszającymi lub poważnymi dźwiękami.

POPADANIE W SCHEMATY

Twórcy Windows przygotowali własne propozycje odgłosów systemowych i pogrupowali je w tzw. schematach – zestawach tematycznych, np. kosmos, natura, itp. Jeśli nie masz ochoty na samodzielne ustawianie wszystkich dźwięków, możesz skorzystać ze standardowych schematów. W tym celu w podmenu **Dźwięki** rozwiń strzałeczką pole **Schematy** ❶. Oczywiście możesz także stworzyć dowolną liczbę własnych ustawień, np. na każdy dzień tygodnia inne.

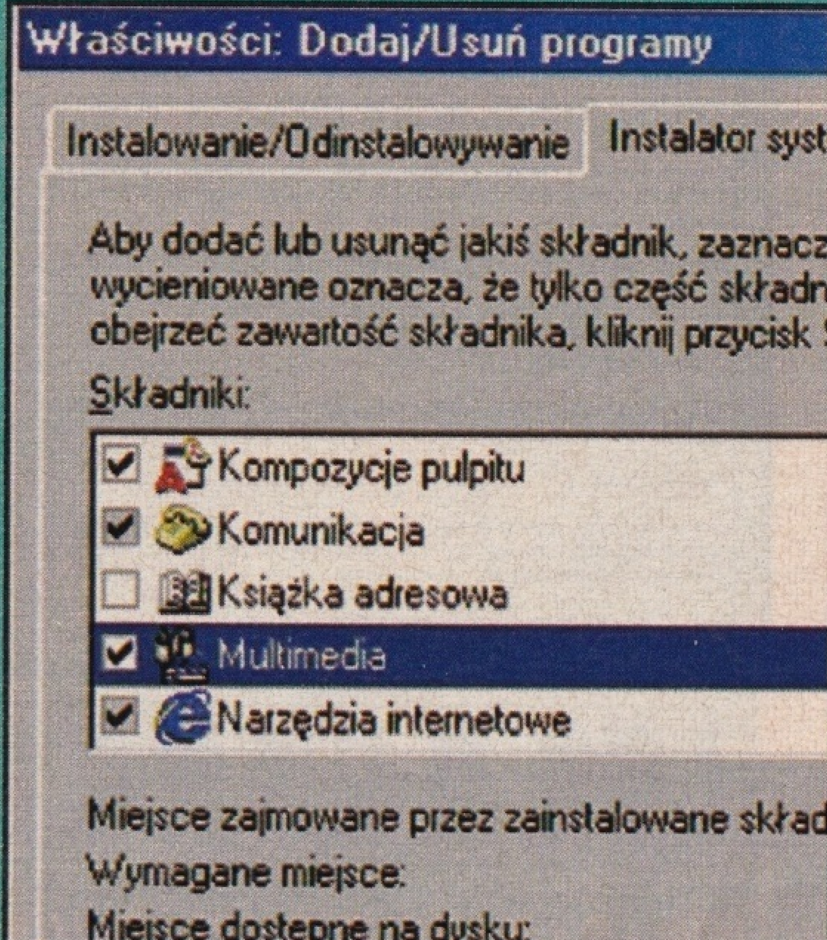


Przed przeprowadzeniem zmian zapisz obecne ustawienia, być może nie będziesz ich już potrzebował, ale lepiej się zabezpieczyć. Aby zapisać obecne ustawienia, wciśnij **Zapisz jako** ❷, podaj nazwę ❸ (np. Mój schemat) i wciśnij **OK**. Teraz możesz już dowolnie modyfikować ustawienia. Kiedy uznasz, że wszystkie zdarzenia mają odpowiednie dźwięki, ponownie wciśnij Zapisz jako i podaj inną nazwę schematu. Teraz, rozwijając pole **Schematy**, oprócz wcześniej obecnych nazw, otrzymasz do wyboru także własne ustawienia. Aby skasować określony Schemat, należy wybrać go z listy i wcisnąć przycisk **Usuń** ❹.

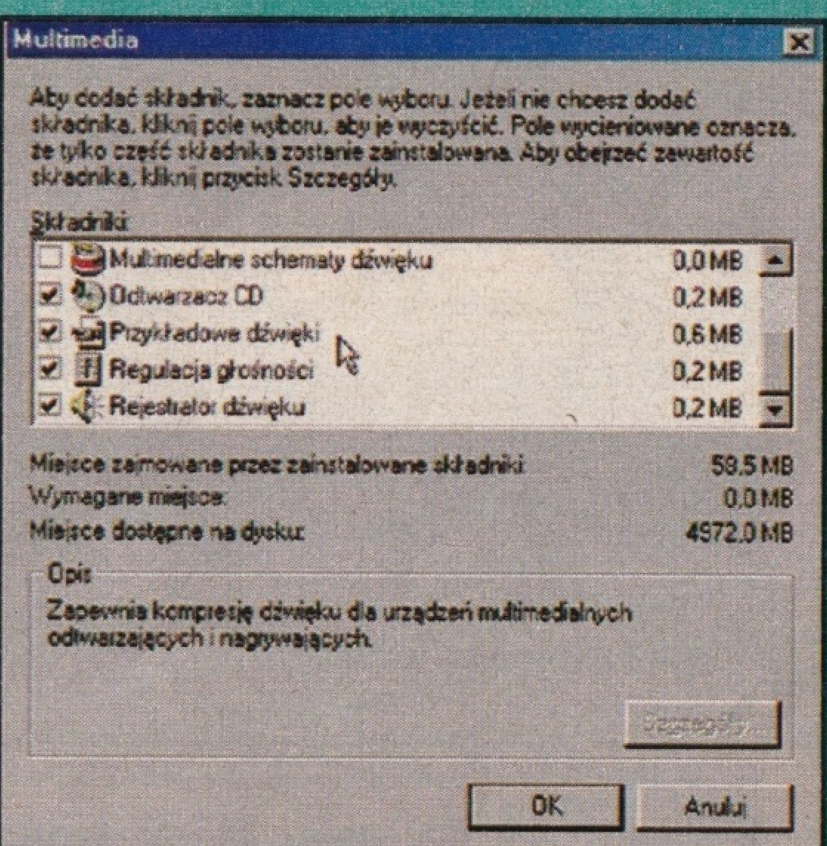


NIE MA DŹWIĘKÓW?

Jeżeli mimo usilnych poszukiwań nie udało ci się znaleźć żadnych dodatkowych dźwięków, być może zostały one pominięte podczas instalacji Windows. Możesz to bardzo łatwo sprawdzić, wywołując opcje instalacji. W tym celu otwórz Panel Sterowania (poprzez menu Start/Ustawienia), a następnie uruchom Dodaj/Usuń programy. Teraz kliknij na drugą zakładkę z kolei (oznaczoną Instalator systemu Windows).



Po chwili wyświetlą się wszystkie zainstalowane składniki. Z list wybierz (zaznaczając jednym kliknięciem) Multimedia, a następnie kliknij na znajdujący się poniżej przycisk Szczegóły.... Wtedy uruchomi się drugie okno z wyświetlonymi składnikami multimedialnymi. Teraz wystarczy zaznaczyć (klikając w kwadraciki znajdujące się po ich lewej stronie) opcje Multimedialne schematy dźwięku i Przykładowe dźwięki.



Teraz pozostaje już tylko wcisnąć dwukrotnie przycisk OK. i odpowiednie składniki zostaną doinstalowane na dysk twardy. Standardowo zostaną umieszczone na dysku C, w katalogu Windows/Media.

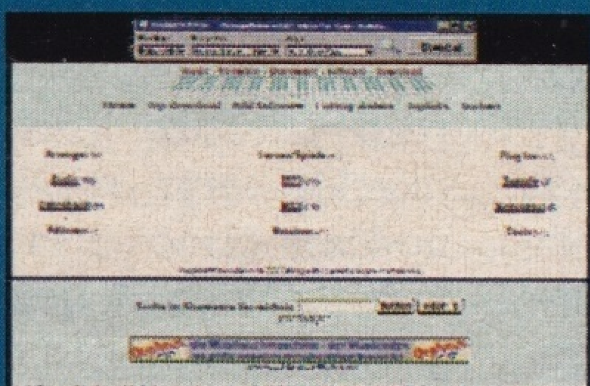
Jeśli korzystasz z komputera w szkolnej pracowni informatycznej lub „pożyczonego" od taty, pamiętaj, że zbyt wyszukane odgłosy wydawane przez PC mogą spotkać się z dezaprobatą właściciela. Nie instaluj więc ich zbyt pochopnie!

WAVy w Sieci

Format WAV nie jest tak popularny, jak MP3. Przede wszystkim zapisywane są w nim krótkie klipy audio, a nie całe utwory muzyczne. Jednak mimo to w Sieci znajdziesz wiele plików dźwiękowych, które sprawią ci dużo radości. Pamiętaj też, że WAV nazywany jest inaczej formatem Microsoft Sound!

www.musica.at/shareware/

Pod tym adresem znajdziesz sporą kolekcję programów do tworzenia dźwięków oraz muzyki. Prawdziwy raj dla fanów Windows!



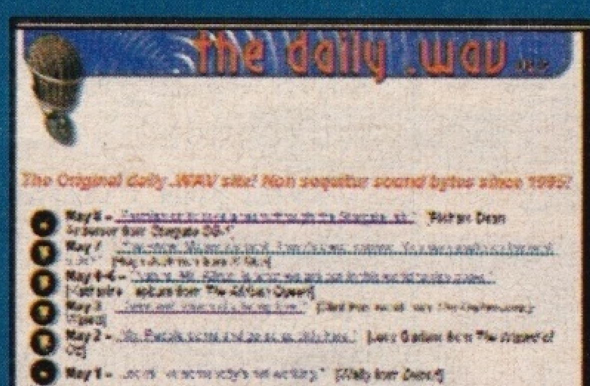
www.freebielist.com wavsounds.htm

Nie wiesz, gdzie szukać ciekawych dźwięków w formacie WAV? Pod tym adresem znajdziesz odnośniki do najlepszych stron WWW!



www.dailywav.com

Tutaj codziennie znajdziesz porcję świeżych odgłosów. Wśród nich są cytaty z filmów, wypowiedzi sławnych ludzi i inne bajery.



Tekst: Krzysztof Adamczyk, R.J., „Yackoo"; Zdjęcia: Wydawnictwo H. Bauer

CO I JAK?

Address: www.ranking.pl

W Internecie możesz znaleźć mnóstwo interesujących informacji na niemal wszystkie tematy, jakie tylko zdołasz wymyślić. To zresztą każdy wie. Nie wszyscy jednak znają odpowiedź na pytanie, gdzie szukać wiadomości o samym Internecie, czyli o trendach i modach, jakie panują w Sieci.

Taką witrynę, pod adresem **www.ranking.pl**, uruchomiła niedawno firma GeMinus, która przeprowadza badania na dwustu tysiącach internautów. Właśnie tylu użytkowników Sieci odwiedza w każdym tygodniu strony tej firmy.

Obecnie na witrynie www.ranking.pl prezentowane są informacje o popularności systemów operacyjnych oraz przeglądarek. Dodatkowo znajdziesz tu wiadomości o najczęściej występujących rozdzielczościach, w jakich pracują internauci.

Odwiedzając tę stronę, dowiesz się również, czy używasz popularnego sprzętu i oprogramowania, a może twój komputer jest już nieco przestarzały. Możesz ponadto zapisać się na listę mailingową, dzięki czemu do twojej skrzynki będą trafiały najświeższe informacje o internetowych trendach.



SMOCZE KULE

Address: www.dragonballz.com

Kreskówki spod znaku Dragon Ball odnoszą na całym świecie niesamowite sukcesy. Wielu zastanawia się, czemu ta historia, wymyślona przez Akiro Toriyamę, jest taka wciągająca. Pewnie sprawiają to ciekawe i doskonale narysowane postaci, które zamieszkują świat Smoczych Kul. W Internecie aż roi się od stron poświęconych Dragon Ball. Znajduje się na nich wszystko, co wiąże się z tym anime i można to przedstawić w postaci elektronicznej. Są więc wygaszacze, tapety oraz mnóstwo śmiesznych gadżetów. Na stronach można też zrobić małe zakupy, czy pogawędzić na czacie z jakąś bratnią duszą, która podobnie jak ty, przepada za anime.

Zobacz także:
www.dragonball.odeon.pl
www.dragonworld.tera.pl
www.dragonball.frame.pl

KIBICE W SIECI

www.kibice.pl

Każdy rasowy kibic piłkarski zrobiłby wszystko dla swojego klubu. Jednak to „wszystko" może oznaczać nieraz rzeczy bardzo różne. I tak – jedni biegają z kijami baseballowymi i rozbijają głowy kibicom przeciwnych drużyn (stanowczo odradzamy), a inni robią coś pożytecznego – strony WWW.

Internetowe strony futbolowe zawierają setki piłkarskich zdjęć, pełno na nich również filmików z najładniejszymi akcjami, statystyk i komentarzy. Internet jest także znakomitym miejscem do prowadzenia pogaduszek. To tutaj możesz całymi godzinami plotkować ze znajomymi i wspólnie przeżywać mecze waszych pupili. Kto strzelił? W której minucie? Z jakiej sytuacji? **Www.kibice.pl** to prawdziwy skarb każdego kibica. Znajdziesz tu obszerne relacje z ligowych boisk. Z działu „Frekwencja" dowiesz się, ilu cyberfanów przyszło na poszczególne mecze. W dziale „Kibice" przeczytasz, z kim twój klub ma „kosę" (czyli jest w stanie wojny), a z kim ma „zgodę" (czyli kogo lubimy). Ponadto na stronie zamieszczono ciekawe artykuły, zdjęcia, pliki wideo i MP3.

W Internecie można znaleźć wszystko, co jest związane z footballem. Nie można tylko pograć w piłkę. Dlatego warto czasem wyjść na podwórko i rozegrać z kolegami prawdziwy mecz.

CUDZE CHWALICIE

Address: www.poznajkraj.pl

Strona **www.poznajkraj.pl** to prawdziwy raj dla wszystkich miłośników turystyki, ale nie tylko dla nich. Również zagorzali domatorzy znajdą tu wiele interesujących materiałów. Nie trzeba wszak wybierać się na wycieczkę, aby rozkoszować się urokami natury. Przecież wiele tras można przemierzyć wirtualnie.

Witryna Poznaj Kraj przygotowywana jest niezwykle starannie przez bardzo kompetentny zespół. Nie sposób w kilku zdaniach opisać, co się tam znajduje, ponieważ informacje i działów jest bez liku, i to w czterech wersjach językowych (polskiej, angielskiej, niemieckiej oraz rosyjskiej). Wystarczy powiedzieć, że podczas planowania podróży taka strona jest wprost niezastąpiona. A jeżeli zajrzysz na nią przed lekcją geografii, na pewno nie pożałujesz.





RADIO TO JEST TO!

Address: www.internetradiolist.com

Wyobraź sobie, że masz ochotę posłuchać dobrego hip-hopu prosto z Nowego Jorku, a nie jesteś akurat w USA i przed twoim domem nie stoi antena wysokości Pałacu Kultury. Co robić? To bardzo proste. Wejdź do Sieci.

Najlepsze odbiorniki radiowe wyposażone w skomplikowane układy antenowe mogą odbierać do kilkudziesięciu stacji radiowych FM z promienia około 200 km. To stanowczo za mało, wziąwszy pod uwagę, że dysponując komputerem i odpowiednio żwawym połączeniem z Siecią, masz w zasięgu ręki (a właściwie: myszki) tysiące tych stacji.

Witryna **www.internetradiolist.com** zawiera całe mnóstwo odnośników do przeróżnych stacji radiowych z całego świata. Możesz zatem siedzieć sobie wygodnie w fotelu przed swoim PC, a z głośników dobiegać będzie twoja ulubiona muzyka, np. wprost z Alaski lub innego odległego miejsca.

Niestety, abyś mógł w pełni rozkoszować się internetowym radiem, potrzebujesz szybkiego łącza.

CZERWONO

www.komunizm.px.pl

Polska Internetowa Strona Komunistyczna to swoiste wirtualne muzeum minionego ustroju. Znajdują się tu biografie i przemówienia przywódców partyjnych, historia komunizmu, galeria obrazów socrealistycznych oraz MP3 z pieśniami i przemówieniami Lenina, Gomułki oraz innych luminarzy systemu. Strona ma charakter historyczny i rozczaruje się ten, kto myśli, że znajdzie tutaj jakieś aktualne manifesty lub odezwy, wzywające do obalenia rządu czy do zaprowadzenia nowego „ładu" społecznego. Witryna, oprócz wiadomości typowo historycznych, zawiera także sporą dawkę materiałów humorystycznych, ukazujących komunizm i socjalizm w krzywym zwierciadle. Przed lekcją z historii – pozycja obowiązkowa. Internuto, pamiętaj: Nasza walka jest słuszna, zwycięstwo będzie nasze!

WIEM WSZYSTKO

www.encyklopedia.wp.pl

Nikogo nie trzeba chyba przekonywać, że lepiej wiedzieć więcej niż mniej, a do zdobywania informacji najlepiej nadają się encyklopedie.

Wirtualna Polska uruchomiła niedawno serwis umożliwiający internautom dostęp do ponad 80 tys. haseł opracowanych przez Wydawnictwo Naukowe PWN. Z wirtualnej encyklopedii można skorzystać pod adresem: www.encyklopedia.wp.pl.

Konstruktorzy witryny postarali się, aby żaden użytkownik nie nudził się podczas wizyty na stronie. Wymyślono więc quiz „Sprawdź się", w którym każdy może przetestować swoją wiedzę. Encyklopedię sprytnie połączono z innymi serwisami WP. Odnośniki „Polecamy" i „Zobacz także" szybko przeniosą cię do przepastnych zasobów. Niedługo do serwisu zostanie dodana kategoria najczęściej szukanych haseł. Warto tu często zaglądać.

ZAWODOWA KOSZYKÓWKA

Address: www.nba.com

Koszykówka jest u nas bardzo popularna. Niemal na każdym podwórku można znaleźć tablicę z obręczą i młodych ludzi, których największym marzeniem jest zagranie u boku gwiazd NBA – najlepszej ligi koszykowej na świecie. Nie każdy ma jednak wystarczająco dużo wytrwałości i, oczywiście, talentu, aby doścignąć najwspanialszych.

W takim wypadku nie pozostaje nic innego, jak zasiąść przed komputerem i wystukać na klawiaturze **www.nba.com**, aby śledzić i podpatrywać zagrania mistrzów (a można się od nich wiele nauczyć). Ponadto na tej stronie przeczytasz najświeższe wiadomości z ligowych boisk i informacje o zawodnikach. Nie trzeba chyba dodawać, że w witrynie znajdziesz również wiele fajnych plików do ściągnięcia, którymi możesz później szpanować przed znajomymi. A póki co, nie ustawaj w treningach, być może kiedyś i o tobie napiszą na stronie www.nba.com.

NAJLEPSZE STRONY WWW – PLECAKI TURYSTYCZNE

Zbliża się sezon wycieczek. Pora kupić plecak!

www.pholimpia.com.pl ★★★★★★

http://www.pajak.com.pl ★★★★★★

www.plecaki.pl ★★★★★☆

www.e-plecak.com.pl ★★★★★☆

http://www.nomad.pl ★★★★★☆

Tekst: Alexander Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer, opisywane serwisy internetowe

Zabaw się na LAN-ie, czy

Największym atutem komputerów jest to, że można je połączyć w sieć i grać z kumplami w różne gry. Najłatwiejszym i dość tanim sposobem połączenia jest zbudowanie sieci LAN: Local Area Network, lokalnej sieci komputerowej


Sesja LAN-Party to wspaniała zabawa. Może w nich brać udział kilka osób, ale są i takie dla 500 graczy

LAN-Party: pytania i odpowiedzi

Zanim zaczniesz giercować, przeczytaj dokładnie, czym jest LAN, jak się nim połączyć i jak później świetnie się bawić.

Co to właściwie jest LAN-Party?
LAN-Party to zabawa polegająca na grze w jedną z gier wieloosobowych za pośrednictwem sieci lokalnej.

Co jest potrzebne do gry?
Przede wszystkim musisz mieć komputer PC z kartą sieciową i odpowiednim oprogramowaniem oraz grę z trybem multiplayer.

Ile maksymalnie osób może uczestniczyć w LAN-Party?
To zależy od wielkości sieci. Zazwyczaj jest to kilka osób, ale zdarzają się sesje, w których uczestniczy na przykład 20 graczy. Często organizowane są również turnieje dla „zawodowców", wtedy w szranki staje nawet 500 graczy.

Jaki komputer jest potrzebny, aby sobie pograć?
Sama sieć nie jest bardzo wymagająca. Aby się połączyć, wystarczy nawet Pentium 200 i 32 MB RAM. Wysokie wymagania stawiają natomiast nowoczesne, trójwymiarowe gry akcji. Aby swobodnie hasać po lokacjach UNREAL TOURNAMENT, potrzebna jest już maszyna z Pentium II, wydajnym akceleratorem graficznym i co najmniej 128 MB RAM. Bez względu na to, jakiego komputera używasz, musisz również mieć kartę sieciową, na przykład 100 Mbitów Fast Ethernet. Jeżeli chcesz założyć własną sieć, oprócz komputera będziesz potrzebował również huba (o sprzęcie poczytasz więcej na następnych stronach).

Gdzie odbywają się LAN-Party?
LAN-Party możesz zorganizować sam w domu (jeżeli masz oczywiście odpowiednio duży pokój i wyrozumiałych rodziców) lub wziąć udział w zabawie organizowanej przez kogoś innego, na przykład w kafejce internetowej.

Szczególnym rodzajem LAN-Party są wszelkiego rodzaju turnieje organizowane zazwyczaj w dużych halach.

Co powinienem ze sobą zabrać na LAN-Party?
Jeżeli idziesz w miejsce, gdzie jest już sprzęt, to nie musisz taszczyć komputera i monitora. Wystarczy, że weźmiesz ze sobą ulubioną mysz, klawiaturę lub pada oraz słuchawki. Gdy szykuje się dłuższe posiedzenie, warto zabrać ze sobą coś do jedzenia i picia.

Jak długo może trwać jedna sesja LAN-Party?
Wszystko zależy od wytrzymałości twojej i twoich znajomych. Najlepsza zabawa jest podczas nocnych nasiadówek przed komputerem. Cała noc to wystarczająco długo, aby nagrać się do woli. Zdarzają się jednak sesje dwulub trzydniowe, zwłaszcza jeżeli gra jest interesująca. Pamiętaj jednak, że zbyt długa zabawa z komputerem jest szkodliwa dla zdrowia!

Wkładamy kartę!

Zanim zaczniesz cokolwiek wkładać do komputera, musisz zdecydować, jaki standard okablowania wybrać. Do wyboru masz okablowanie typu BNC (starsze i wolniejsze rozwiązanie, ale za to tańsze) oraz „skrętkę" (nowsze, szybsze, ale niestety droższe ze względu na konieczność zakupu większej ilości kabla i huba). O zaletach i wadach obu tych rozwiązań pisaliśmy już w CLICK! nr 8-9/2001 na str. 55.

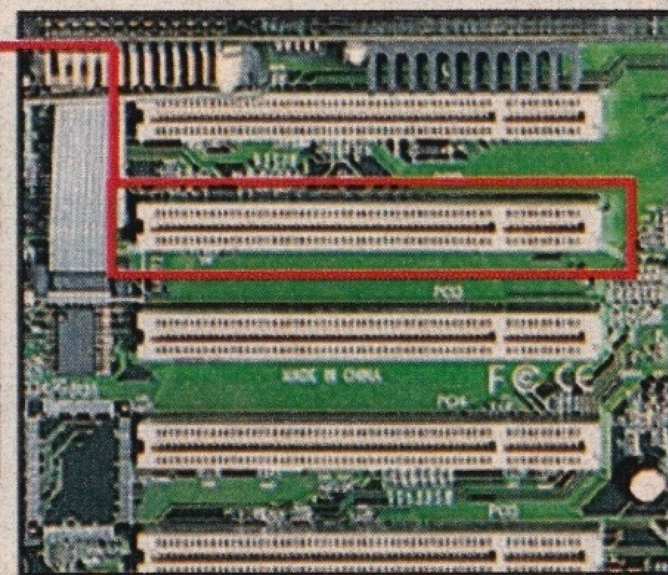
Do giercowania zdecydowanie lepiej nadaje się sieć oparta na „skrętce", ponieważ ma ona przepustowość rzędu 100 Mbitów/s (tzw. Fast Ethernet), a takie prędkości konieczne są przy połączeniu kilkudziesięciu komputerów i zabawie w nowe, bardzo pamięciożerne gry. Sposób podłączenia opiszemy na tym przykładzie.

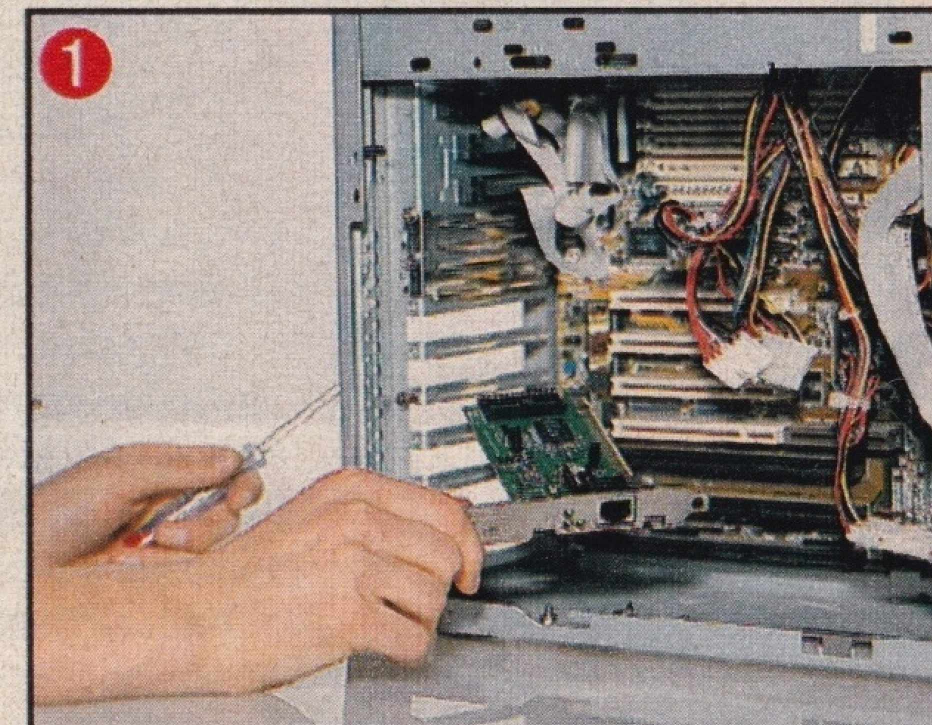
Włożenie i odpowiednie skonfigurowanie karty sieciowej nie jest zadaniem trudnym. Każdy, nawet początkujący użytkownik, może to zrobić samodzielnie. Jeżeli będziesz postępował zgodnie ze wskazówkami, nie powinno ci to zająć więcej niż 10 minut.

No to zaczynamy.

- Najpierw odłącz komputer od sieci i powyciągaj wszystkie kable znajdujące się z tyłu obudowy (zapamiętaj jak były podłączone).
- Zanim zaczniesz odkręcać pokrywy, powinieneś uziemić (pozbyć się ładunków elektrycznych, które mogą uszkodzić maszynę) siebie i komputer. W tym celu należy dotknąć np. kaloryfera.
- Po zdjęciu pokryw musisz włożyć kartę do wolnego slota PCI 1 na płycie głównej, przykręcić kartę do obudowy i założyć z powrotem pokrywy.
- Teraz wystarczy połączyć kartę sieciową z hubem 2 i gotowe.

Kartę należy umieścić w wolnym slocie na płycie głównej





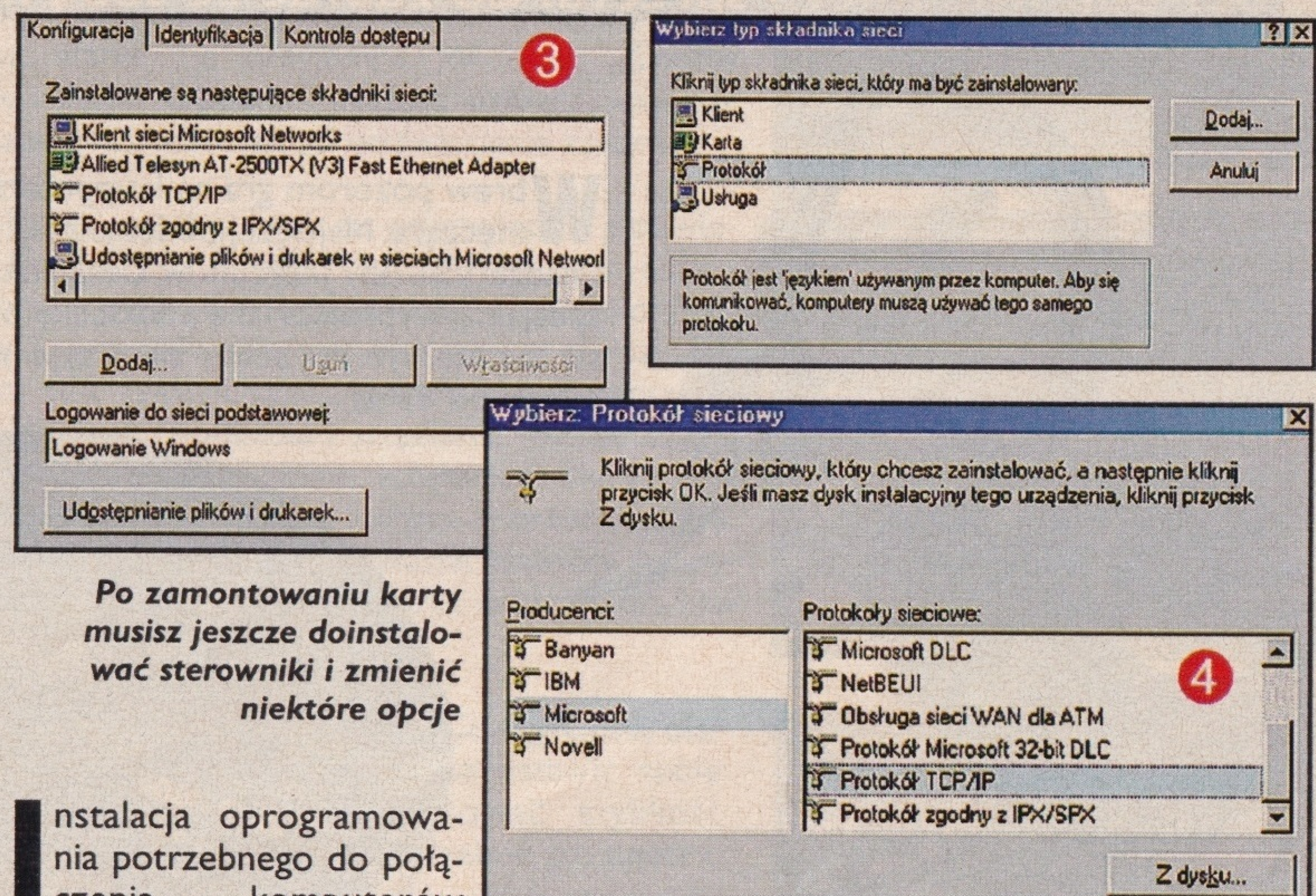
Zamontowanie karty sieciowej wcale nie jest takie trudne...

li LAN-Party dla każdego



O rany, znowu mnie ścigają! Chyba odpalę im jakąś rakietę i będzie po sprawie

Instalowanie oprogramowania



Po zamontowaniu karty musisz jeszcze doinstalować sterowniki i zmienić niektóre opcje

Instalacja oprogramowania potrzebnego do połączenia komputerów w sieć nie powinna nastręczyć nikomu żadnych trudności. Wszystkie potrzebne pliki znajdziesz na płycie z Windows.

Sterowniki

Kiedy zamontujesz kartę w komputerze, Windows wykryje ją podczas pierwszego uruchamiania i będzie chciał zainstalować niezbędne sterowniki. Wystarczy, że podasz mu ścieżkę dostępu do katalogu, w którym znajdują się odpowiednie pliki (na płycie lub dyskietce dołączonej do karty).

Windows powinien automatycznie zainstalować odpowiednie protokoły, ale warto sprawdzić, czy zrobił to dobrze i, w razie czego, poprawić.

✔ W **Panelu sterowania** wybierz ikonę **„Sieć"** i sprawdź, czy zainstalowane są następujące elementy: **Klient Sieci Microsoft Networks, Protokół TCP/IP, Protokół IPX/SPX** oraz **twoja karta sieciowa** ❸.

✔ Jeżeli któryś z wymienionych elementów nie znajduje się na liście, musisz doinstalować go ręcznie. W tym celu wybierasz opcję **„Dodaj"** i znajdź odpowiednie komponenty na liście ❹ (producentem protokołów jest Microsoft).

✔ Jeżeli wszystkie elementy są już na swoich miejscach, możesz zrestartować komputer.

Adresy

Komputery w sieci rozpoznają się zwykle przy pomocy adresów IP. Każdy PC musi mieć swój niepowtarzalny numerek. Dla prywatnych sieci lokalnych adresy zaczynają się od 192.168.0.0, a kończą na 192.168.255.255 (jest ich 65 tys.).

✔ Aby skonfigurować numer IP, zaznacz **„Protokół TCP/IP"**, a następnie wybierz jego **„Właściwości"**. W polu **„Adres IP"** ❺ wpisz dowolny numer mieszczący się w zakresie przydzielonym dla sieci prywatnych, a w polu **„Maska podsieci"** wpisz 255.255.0.0 ❻.

✔ Następnie zajrzyj do zakładki **„Konfiguracja DNS"** i sprawdź, czy DNS jest wyłączone. Zajrzyj również do **„Konfiguracji WINS"** i upewnij się, że rozpoznawanie WINS jest także wyłączone.

✔ Konfiguracje IP możesz sprawdzać programem Winipcfg (**Start/Uruchom/winipcfg**).

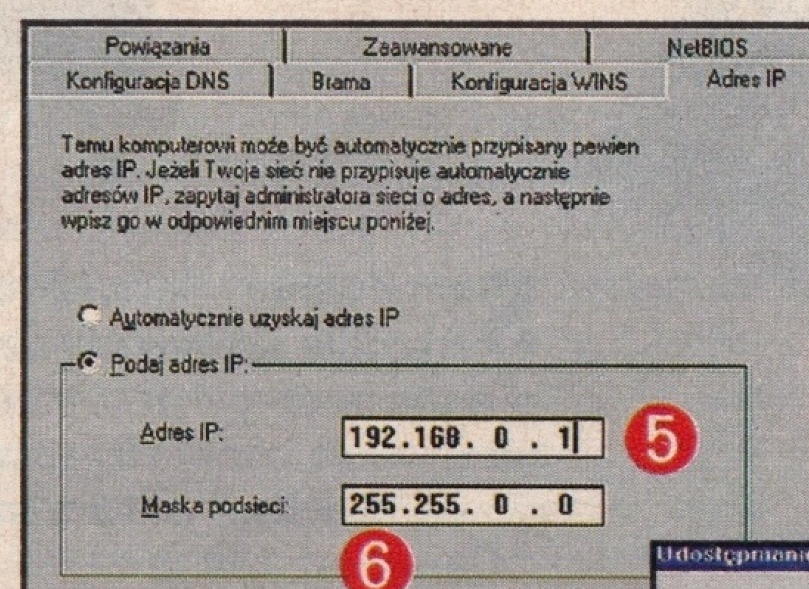
Identyfikacja

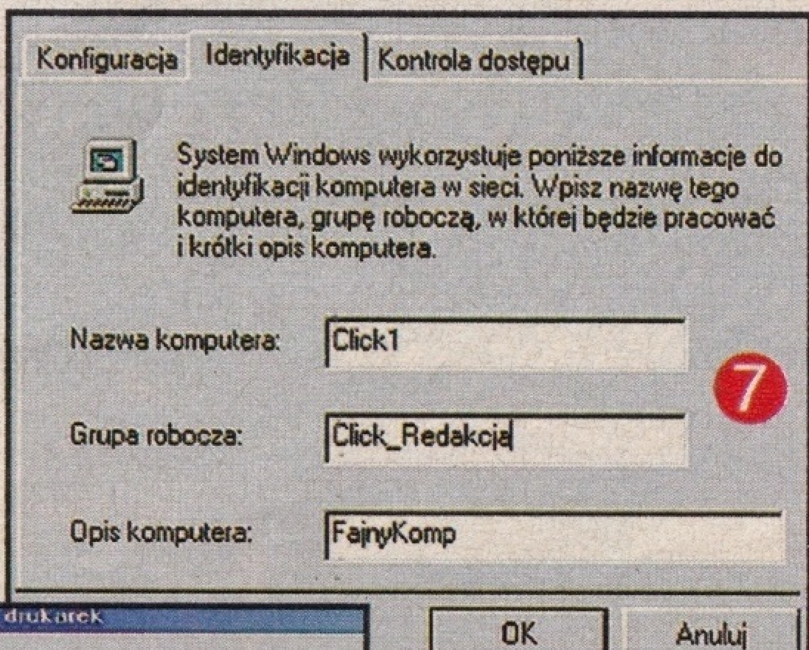
Aby w pełni cieszyć się możliwościami sieci lokalnej, musisz skonfigurować grupy robocze. Jest to ważne, jeżeli chcesz wymieniać się plikami z kolegami lub korzystać ze wspólnej drukarki.

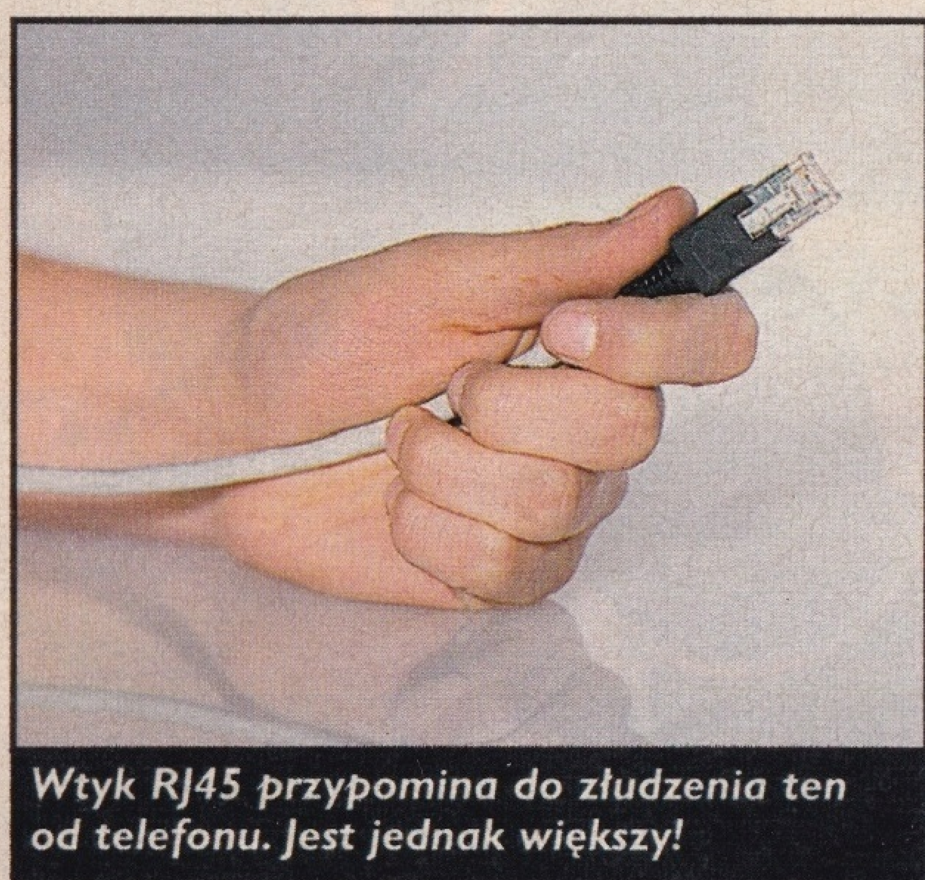
✔ W tym celu wybierz opcję **„Dodaj"**, zaznacz **„Usługa"** i wybierz **„Udostępnianie plików i drukarek w sieci Microsoft Networks"**.

✔ Teraz trzeba ustalić grupę roboczą, która musi być taka sama dla wszystkich komputerów, oraz nazwę komputera ❼ (każdy wpis powinien być inny).

✔ Po ponownym uruchomieniu komputera możesz już przekazywać pliki i drukować na wspólnej drukarce.







Wtyk RJ45 przypomina do złudzenia ten od telefonu. Jest jednak większy!



Aby połączyć ze sobą kilkanaście komputerów musisz użyć huba

Co potrzebujesz i ile to kosztuje

- **Karty sieciowe** z wyjściami RJ45 – koszt: od 50 zł do 200 zł.
- **Hub**, czyli koncentrator. To urządzenie jest niezbędne do rozdzielania sygnału pomiędzy wiele komputerów. Najprostszy hub to wydatek rzędu 300 zł, bardzo zaawansowane urządzenia kosztują nawet kilka tysięcy złotych.
- **Kable i wtyczki RJ45** – koszt: 1-2 zł/metr.

Słowniczek

- Kabel-skrętka – kabel przypominający przewód telefoniczny, tyle że jest trochę grubszy i ma więcej przewodów.
- Mbit – jednostka określająca szybkość przesyłania danych. Jeden Mbit to 1024 kbit. Najczęściej karty pracują z prędkością 10 lub 100 Mbitów/s.
- Ethernet – to nic innego, jak sieć komputerowa o określonym standardzie okablowania i sposobie łączenia urządzeń. W chwili obecnej Ethernet ma przepustowość 10 Mbitów/s, a Fast Ethernet 100 Mbitów/s.

Sprzęt dla gracza

Prawdziwy profesjonalny gracz nie przyjdzie na żadną sesję bez odpowiedniego sprzętu. Co zabrać ze sobą na LAN-Party?



Podkładka

Wbrew pozorom gra na komputerze to czynność bardzo męcząca. Najciężej podczas sesji pracują twoje dłonie i nadgarstki. Aby ulżyć im w cierpieniu, nie żałuj kilku groszy na specjalną, wyprofilowaną podkładkę pod mysz. Ręka nie będzie się tak męczyć, gra stanie się przyjemniejsza i zdrowsza.
Cena: od 60 zł





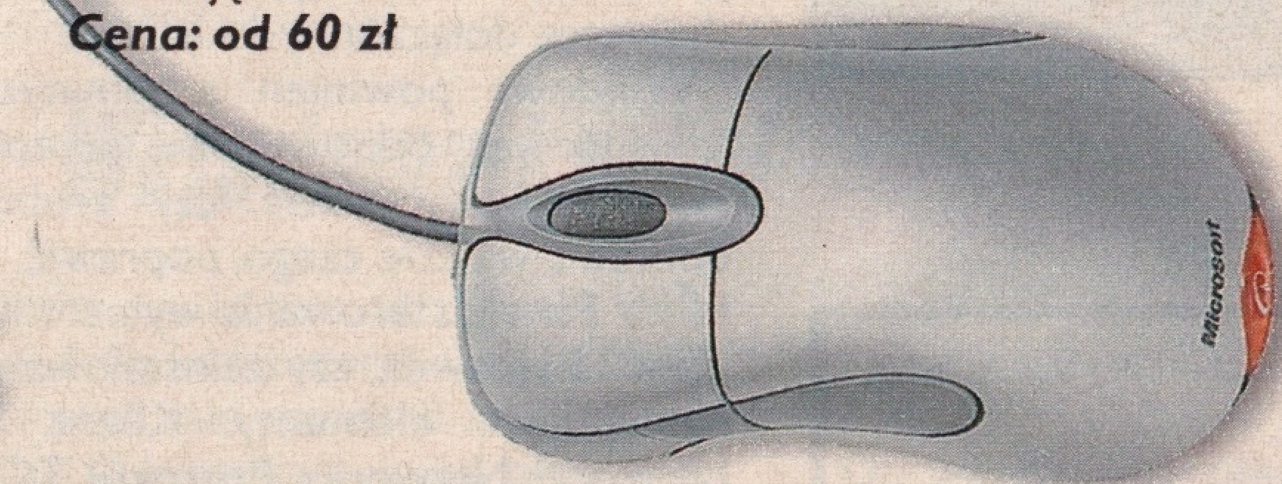
Słuchawki – dobra rzecz

Bardzo przydatne podczas zabawy są słuchawki (najlepiej od razu z wbudowanym mikrofonem). Dzięki takiemu zestawowi będziesz mógł porozumiewać się z innymi graczami i wieczorem nie zdenerwujesz sąsiadów odgłosami morderczej walki.
Cena: od 30 zł

Wypróbowana mysz

Podstawowym narzędziem pracy i źródłem sukcesu każdego gracza jest odpowiednio dobrana mysz. Na tym elemencie „komputerowej konfekcji" nie warto oszczędzać. Najlepiej kupić solidną myszkę dobrego producenta (Logitech, Microsoft, A4Tech), koniecznie ze scrollem (taką gałeczką do przewijania zawartości okien), a jeszcze lepiej bezprzewodową. Z takim sprzętem inne „szare myszki" nie mają szans.
Cena: od 60 zł





Szyna zasilająca

Nie wolno zapomnieć, że pomimo całej swojej „inteligencji" komputer to tylko zwykła maszyna zasilana prądem z gniazdka. A urządzenia elektryczne mają to do siebie, że są bardzo czułe na wszelkiego rodzaju skoki napięcia. Aby zapobiec poważnym awariom, komputer należy podłączyć do sieci przez specjalną szynę zasilającą. W razie jakiegoś uszkodzenia łatwiej i taniej wymienić bezpiecznik w szynie niż płytę główną lub procesor.
Cena: ok. 60 zł

Kierownica dla profesjonalistów

Nie trzeba chyba nikogo przekonywać, że nie ma dobrej zabawy w komputerowe wyścigi samochodowe bez porządnej i solidnie zrobionej kierownicy. Taka zabawka dostarczy ci o wiele więcej wrażeń niż jakakolwiek klawiatura czy mysz. Sam sprawdź.
Cena: od 160 zł do 700 zł





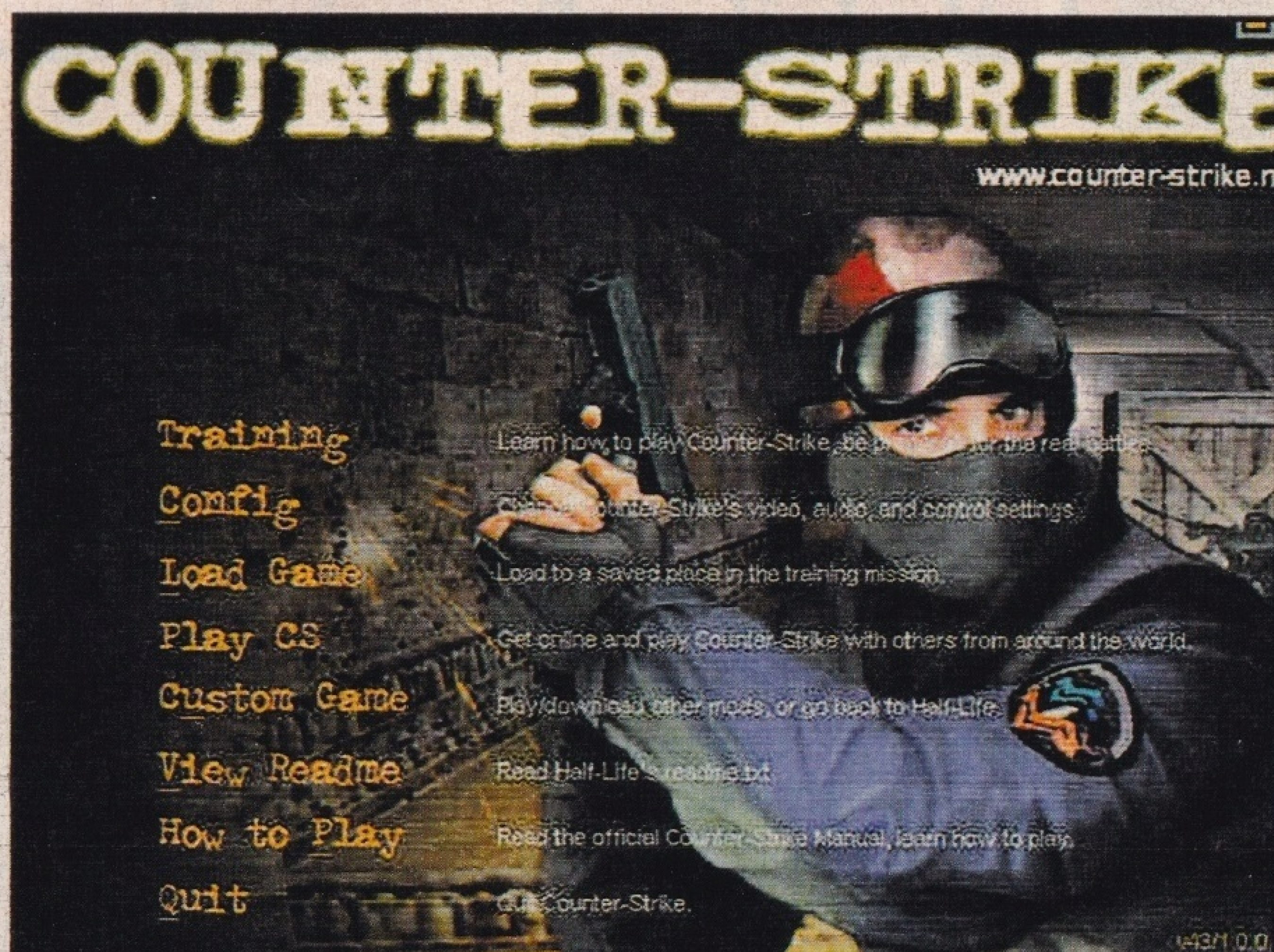
Klawiatura bez kabla – to jest to!

Sam dobrze wiesz, jak denerwujący może być przewód klawiatury, który znajduje się zawsze tam, gdzie jest najmniej potrzebny. Całkiem łatwo o niego zaczepić. Jest to tym bardziej niebezpieczne, jeżeli w zabawie uczestniczy wiele osób. Najlepszym wyjściem w tej sytuacji jest kupno bezprzewodowej klawiatury, którą możesz ustawić prawie w każdym miejscu.
Cena: od 180 zł

Gry Multiplayer jak zacząć?

Wiele osób twierdzi, że najlepszą grą sieciową na świecie jest znakomita modyfikacja HALF LIFE, czyli COUNTER STRIKE. Właśnie dlatego naszą pokazową rozgrywkę oprzemy na przykładach zaczerpniętych z tej gry

Video Options
Video Modes
Done



Konfiguracja komputera

Producent gry podaje, że minimalne wymagania to komputer z procesorem Pentium 133 MHz i 24 MB RAM. To jednak za mało. Jeżeli myślisz o płynnej grze przy dobrej grafice, to musisz mieć co najmniej Pentium II 300 MHz i 64 MB RAM. Nie obejdzie się również bez karty z akceleratorem grafiki 3D (co najmniej Riva TNT lub Voodoo) obsługującej OpenGL.

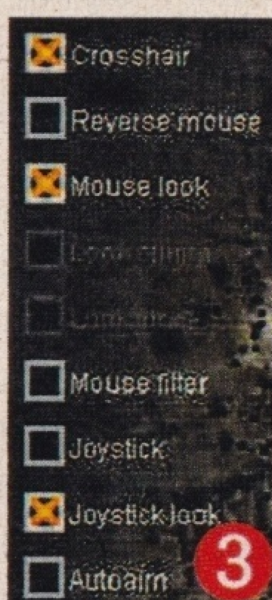
Bardzo ważna jest również instalacja najnowszych łatek (patchy), które usprawniają grę.

❶ Aby ustawić właściwości grafiki z menu głównego gry, wybierz opcję **„Config/Video/Video Mode"** i zaznacz odpowiednią wartość. Bardzo dobre efekty uzyskasz już przy rozdzielczości 1024x768 pikseli. Detale będą wtedy na tyle wyraziste, że zabawa stanie się przyjemna. W opcji **„Config/ Video/Video Options"** możesz ustawić wielkość ekranu oraz właściwości wyświetlania kolorów.



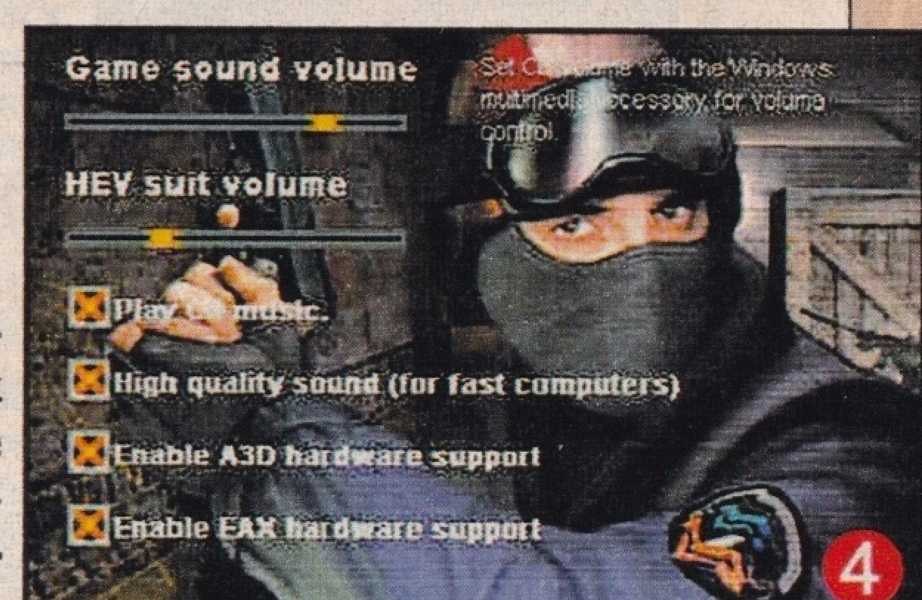
❷ Kolejny ważny krok to odpowiednie ustawienie klawiatury i myszki. Aby tego dokonać, należy wybrać opcję **„Config/Controls"** i tam skonfigurować przyciski tak, aby podczas gry wszystko było pod ręką. Oprócz kontrolerów odpowiedzialnych za chodzenie i strzelanie istotne są też te, które sterują skokiem, schylaniem się, czołganiem oraz interakcją z ludźmi i przedmiotami. Jeżeli chcesz zmienić przypisanie klawiszy, to wystarczy kliknąć na opcję, wybrać odpowiedni klawisz i potwierdzić Enterem.





❸ W menu **„Config/Controls/ Advanced"** możesz ustawić sobie celownik, dostosować szybkość myszy i inne potrzebne parametry.

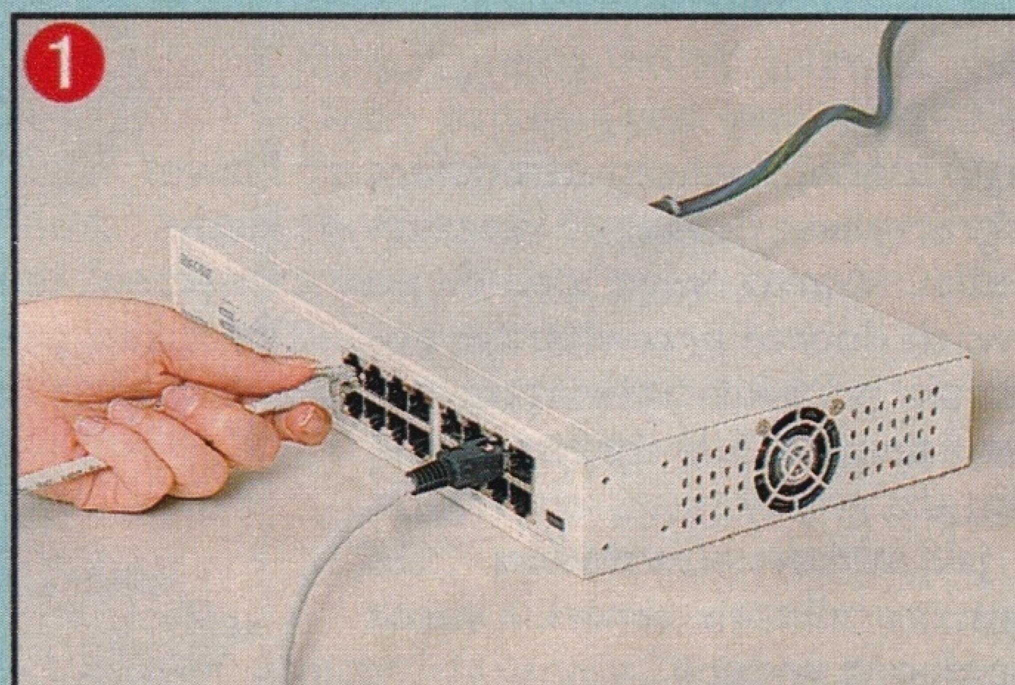
❹ W menu **„Config/Audio"** ustawisz właściwości dźwięku. Jeżeli masz kartę dźwiękową wspierającą emisję dźwięku przestrzennego, to koniecznie zaznacz odpowiednią opcję (**Enable A3D, Enable EAX**).



Konfiguracja sieci

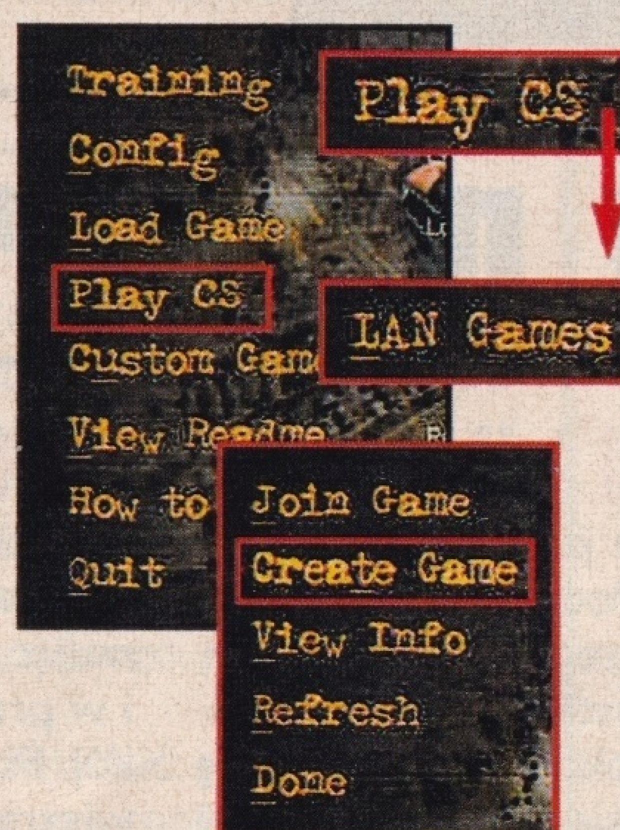
Jeżeli wszystko jest gotowe i sprawdzone, nie pozostaje nic innego, jak zabrać się wreszcie za przygotowanie gry.

Zanim przystąpisz do zabawy, upewnij się, że wszystko jest dobrze podłączone. Kable z jednej strony włożone są do huba ❶, a z drugiej połączone z kartami sieciowymi w komputerach ❷. Wszystko jest porządnie zabezpieczone, w ten sposób, żeby w ferworze walki niczego nie zepsuć. Nie ma nic bardziej przykrego niż zerwanie połączenia lub, co gorsze, utrata zębów z powodu potknięcia się o leżący na ziemi kabel.





Grafika i kontrolery skonfigurowane. Pozostało jeszcze tylko utworzenie gry i konfiguracja własnego zawodnika.



❶ Z menu głównego wybierasz opcję **„Play CS"** a następnie **„LAN Games"**. Na najmocniejszym komputerze utwórz nową grę (**„Create Game"**), ustal nazwę (**„Server Name"**), liczbę graczy, która może uczestniczyć w rozgrywce (**„Max. Players"**) oraz ewentualnie hasło dostępowe (**„Password"**). Następnie wybierasz mapę, wciskasz **„OK"** i gotowe. Z tym komputerem będą łączyły się wszystkie pozostałe.

Uwaga! Jeżeli masz do dyspozycji dodatkowy wolny komputer, na którym nie ma kto grać, możesz wybrać opcję **„Dedicated Server"**. Wtedy będzie on służył jako serwer i gra stanie się bardziej płynna.

Po dokonaniu wszystkich ustawień uruchom grę i poczekaj, aż pozostali gracze się przyłączą.

❷ Reszta graczy wybiera z menu opcję **„Join Game"**, a następnie z listy wskazuje serwer, na którym utworzyłeś grę. Jeżeli wszystko przebiegło bez problemów, możesz rozpocząć zabawę.



❸ Aby gra była przejrzysta i poszczególni gracze mogli się łatwo rozpoznawać, każdy powinien ustawić sobie swoje wizerunki. Jeśli masz talent i cierpliwość, możesz samemu przygotować takie postacie. Dla leniuchów dostępne są w Internecie krocie gotowych już postaci, które wystarczy ściągnąć. Do zmiany ustawień gracza służy opcja **„Customize"**.



Na dłuższe posiedzenie przed komputerem trzeba się odpowiednio przygotować. Twoi wirtualni żołnierze nie muszą jeść, tobie jednak, od czasu do czasu, przyda się jakiś posiłek i odpoczynek

Gramy do u

Najlepsze gry Multiplayer

AGE OF EMPIRES II



Rodzaj: *Strategia*
Liczba graczy korzystających z jednego CD: *1*
Maksymalna liczba graczy: *8*
Protokół: *TCP/IP, IPX/SPX*

NEED FOR SPEED



Rodzaj: *Wyścigi*
Liczba graczy korzystających z jednego CD: *1*
Maksymalna liczba graczy: *8*
Protokół: *TCP/IP, IPX/SPX*

Starcraft



Rodzaj: *Strategia*
Liczba graczy korzystających z jednego CD: *8*
Maksymalna liczba graczy: *8*
Protokół: *IPX/SPX*

Unreal Tournament



Rodzaj: *Strzelanka*
Liczba graczy korzystających z jednego CD: *32*
Maksymalna liczba graczy: *32*
Protokół: *TCP/IP, IPX/SPX*

Diablo II



Rodzaj: *RPG*
Liczba graczy korzystających z jednego CD: *1*
Maksymalna liczba graczy: *8*
Protokół: *TCP/IP*

TiPSY

Zanim zaczniesz, warto potrenować

COUNTER STRIKE to gra wieloosobowa, ale zanim przystąpisz do rozgrywki, możesz potrenować wykonywanie podstawowych czynności i manewrów w trybie dla jednego gracza. W tym celu w menu głównym wybierz opcję **„Training"**. Postępuj zgodnie ze wskazówkami lektora i napisami pojawiającymi się na monitorze. W trybie treningowym masz do wykonania kilka prostych misji, z którymi powinieneś szybko się uporać. Pamiętaj także, że w zabawie wieloosobowej obowiązują pewne zasady. Nie można np. spędzić całej zabawy na strzelaniu z dachu do przeciwników. Trzeba brać czynny udział w rozrywce.



Co zabrać, aby przetrwać?

Batoniki

Podczas gry bardzo przydatne są różnego rodzaju batoniki i wafelki (Mars, Snickers, Grzesiek itp.). Można je szybko wchłonąć w przerwach między rozgrywkami, nikomu przy tym nie przeszkadzając. Uważaj! Nie pobrudź myszki ani klawiatury czekoladą!



Coś do picia!

Zawsze przyda się jakiś napój energetyczny w puszce. Podczas walki żołnierze potrzebują przecież pokrzepienia. Polecamy więc Isostary i inne RedBulle. Żeby zbyt szybko nie zmorzył cię sen, możesz napić się odrobinkę ciepłej kawy. Nic tak nie stawia na nogi.



Dla higieny

Po kilkugodzinnej walce atmosfera w pokoju graczy jest, delikatnie rzecz ujmując, ciężka. Warto więc przed, po i w przerwach dobrze przewietrzyć pokój. Przyda się też jakiś odświeżacz powietrza w sprayu lub przynajmniej dezodorant dla graczy.
Chociaż, jak mówi przysłowie: „Od smrodu jeszcze nikt nie umarł, a mróz armię Napoleona wytępił".



Przenośny zestaw do spania

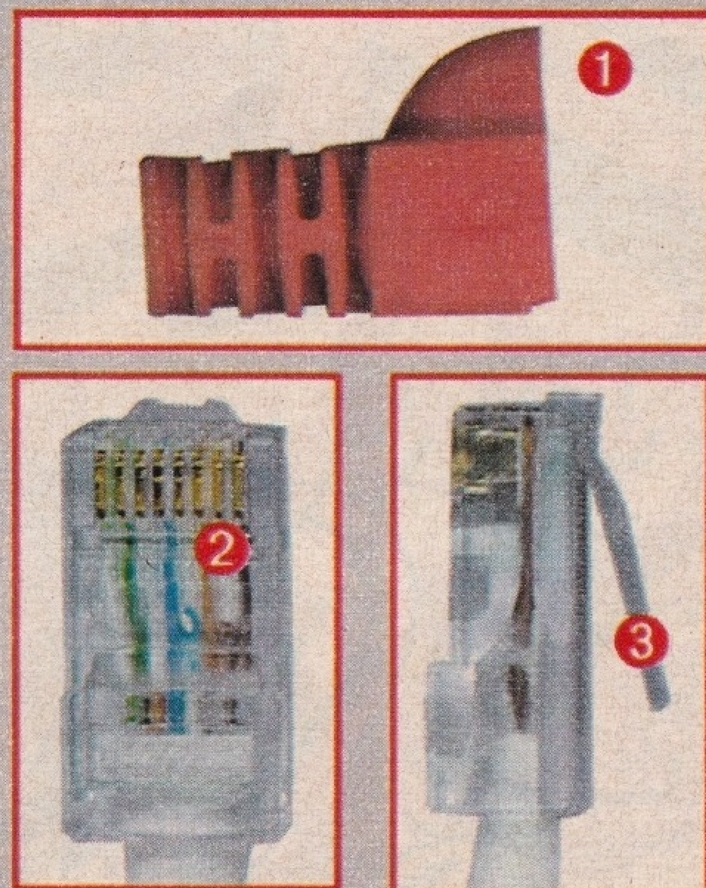
Nawet najdłuższa sesja sieciowa musi się kiedyś skończyć. Wszyscy są po niej tak zmęczeni, że od razu położyliby się do łóżek. W takim przypadku niezastąpiony jest śpiwór i karimata.



padłego

Ostatnie chwile przed rozpoczęciem zabawy. Wtedy nie będzie już dla nikogo litości

INFO
Wtyczka Ethernet RJ 45



Aby sieć działała poprawnie, trzeba w odpowiedni sposób „zacisnąć" wtyczki na kablach. W tym celu należy posłużyć się profesjonalnym narzędziem, czyli tzw. zaciskarką. Pamiętaj, żeby przed zaciskiem założyć plastikową osłonkę ❶. Każdy drut ma swój kolor, więc istotne jest, aby zacisnąć je w odpowiedniej kolejności (trzymając: wtyczka stykami do góry ❷, kabel do dołu, blaszka z tyłu ❸ i kolory czytane od lewej strony): ***biało-pomarańczowy, pomarańczowy, biało-zielony, niebieski, biało-niebieski, zielony, biało-brązowy, brązowy.***

Jest to jeden ze stosowanych standardów na świecie.

Zabawa w grę sieciową to ciężka praca. Potem nie ma siły szukać łóżka

A może by tak w Internecie

Granie w sieci lokalnej jest bardzo fajne, ale, niestety, niedostępne dla wszystkich. Często zdarza się tak, że brakuje partnerów do zabawy. Co wtedy robić? No cóż, pozostaje jeszcze Internet. Tu również można grać na całego.

Internet to prawdziwy raj dla gracza. Z pewnością znajdziesz tu godnych siebie przeciwników.

Jak się połączyć?

❶ W menu głównym wybierasz opcję **„Play CS/Internet Games"**. Teraz komputer wyszuka dla ciebie wszystkie gry, jakie odbywają się aktualnie w Internecie. Może to trochę potrwać, musisz zatem uzbroić się w cierpliwość.

❷ Teraz wybierz z listy jakiś serwer. Przy wyborze powinieneś kierować się jakością połączenia. W przypadku COUNTER STRIKE pięć punktów to minimum.

❸ Zanim przyłączysz się do zabawy, sprawdź dokładnie, jaki rodzaj rozgrywki jest prowadzony na danym serwerze (np. zwykła walka, rozgrywka drużynowa itp.).

Uwaga! Niektóre opcje zabawy potrzebują specjalnych patchy.

❹ Po dwukrotnym kliknięciu (lub wybraniu **„Join Game"**) i odczekaniu kilku chwil potrzebnych na połączenie i sprowadzenie wszystkich niezbędnych uaktualnień możesz grać.

❺ Listę polskich serwerów COUNTER STRIKE'a znajdziesz w Internecie np. pod adresem: **www.counter-strike.pl/serwery.shtml**

WWW i Counter-Strike

W Sieci istnieje mnóstwo stron o COUNTER STRIKE. Można znaleźć na nich wiele pomocnych informacji, plików do ściągnięcia, porad i innych ciekawostek. Najważniejsze są chyba patche (czyli poprawki), których COUNTER STRIKE doczekał się wyjątkowo dużo. Wielkim powodzeniem cieszą się również dodatkowe mapy i wizerunki postaci. Dzięki Sieci z pewnością znajdziesz coś niepowtarzalnego, czym zadziwisz znajomych.

Oto kilka adresów, które warto odwiedzić:

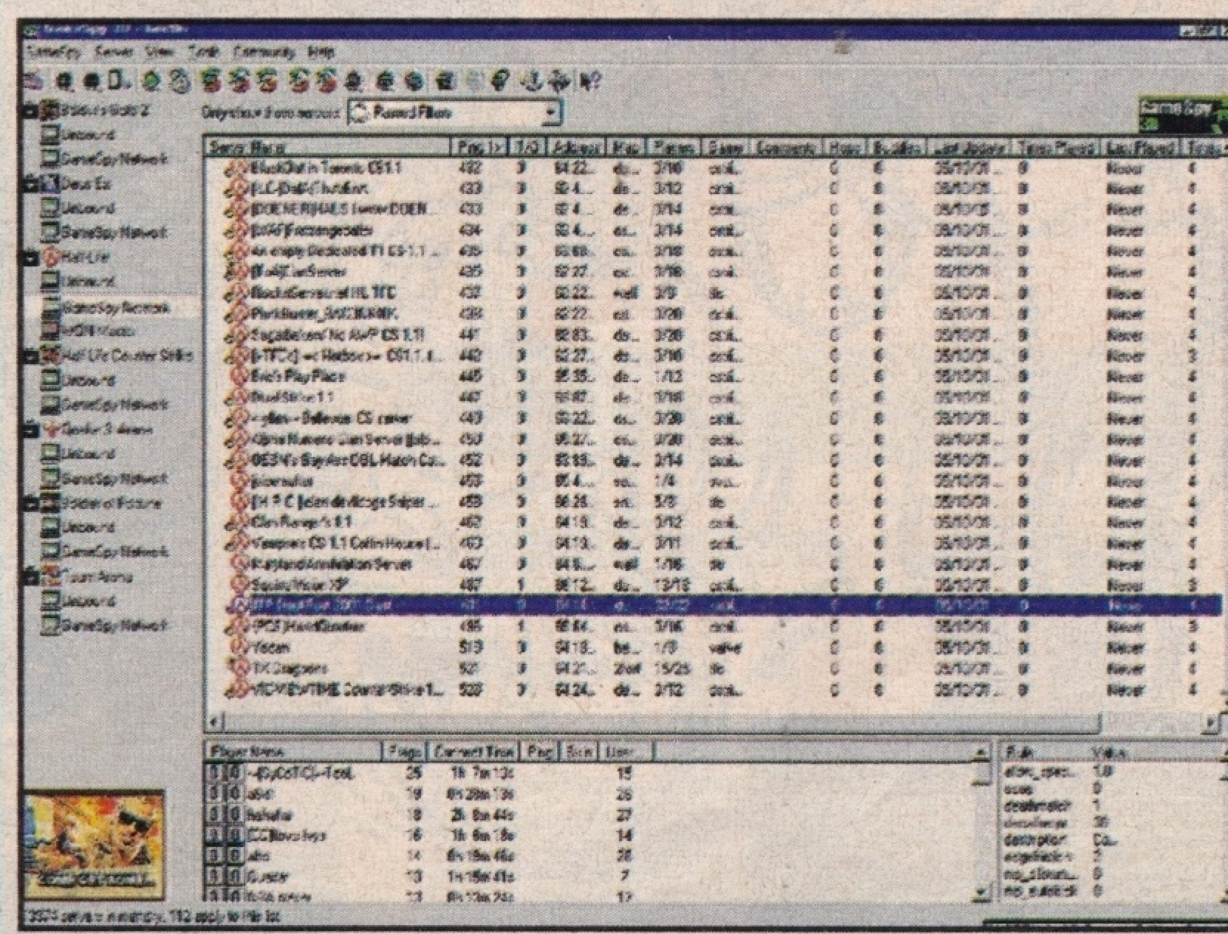
✔ swoją przygodę z tą niesamowitą grą możesz rozpocząć od wizyty na chyba najlepszej polskiej stronie COUNTER STRIKE: **www.counter-strike.pl**

✔ jeżeli to ci nie wystarczy, to zapraszamy na jeden z zagranicznych serwisów: **www.counter--strike.net** (oficjalna strona CS) lub **http://csnation.counter--strike.net** (bardzo dobra).



Szpieg do gier

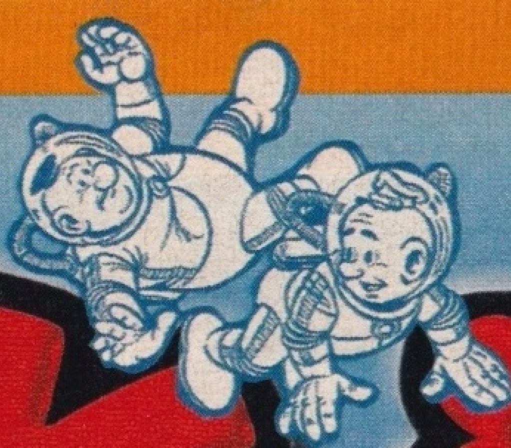
Bardzo fajnym programem, przydatnym wszystkim maniakom FPP, jest GameSpy 3D (**www.gamespy3d.com**). Wyszuka on dla ciebie miejsca w Internecie, gdzie można bawić się w strzelanki bądź inne gatunki gier (GameSpy 3D znajdzie nie tylko serwery COUNTER STRIKE). Wystarczy wybrać grę, poszukać znajomych i można szaleć, ile dusza zapragnie. Jeśli lubisz takie gry jak BALDUR'S GATE, HALF-LIFE, DEUS EX, SOLDIER OF FORTUNE itp., to musisz mieć GameSpy 3D.



Coś słodkiego do pogryzania i dzbanek kawy to dozwolony doping podczas nocnej rozgrywki

Tekst: Alexander Winciorek, Marek Janowski; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer

EXTRA



Kajtek i Koko

Click! Akcja!

W konkursie CLICKA! i firmy EGMONT możecie wygrać komiksy! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 7 VI 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile lat mają Kajtek i Koko?

Kajtek i Koko to para bohaterów, którzy swe przygody rozpoczęli dobre trzydzieści lat temu

Tych dwóch niesfornych i nierozłącznych przyjaciół–marynarzy wystąpiło w rekordowej, jak na polskie warunki, liczbie rysunkowych historyjek (cztery tysiące odcinków ukazujących się przez czternaście lat), powołanych do życia przez scenarzystę i rysownika Janusza Christę. **Początkowo niezwykłe perypetie przeżywał sam Kajtek, jednak wkrótce na stałe dołączył do niego Koko – najwierniejszy towarzysz, będący zresztą jego zupełnym przeciwieństwem.** Kiedy gruby i niezdarny Koko w każdych możliwych warunkach pakuje siebie i swoich przyjaciół w „kosmiczne" kłopoty, do akcji wkracza Kajtek. Dzięki swojej odwadze, inteligencji oraz szlachetności wyciąga wszystkich z tych tarapatów. Dzięki temu nikt nie ponosi najmniejszego uszczerbku na zdrowiu. Jednak Koko nie jest tylko fajtłapą i tchórzem, w krytycznych sytuacjach staje na wysokości zadania i wykorzystuje swój główny atut, jakim jest siła fizyczna. Ma przy tym dobre serce i jest w stanie poświęcić wszystko dla swojego przyjaciela. Kajtek z kolei bywa nieznośnie przemądrzały, ale jedynie do momentu, kiedy uświadomi sobie, że z najgroźniejszych tarapatów może się wydostać tylko ze swoim kumplem.

Kajtek szykuje się do podboju Kosmosu

Inicjatorem większości przygód Kajtka oraz Koka jest profesor Kosmosik i to dzięki jego wynalazkom dwójka przyjaciół równie często wychodziła z opałów, co się w nie pakowała. Niezwykłe wynalazki profesora (należy pamiętać, że zostały wymyślone przez autora ponad trzydzieści lat temu) przypominają dzisiaj bardziej pralki i lodówki niż zaawansowany sprzęt elektroniczny. Jednak potężne „komputery" z mnóstwem mrugających lampek spełniają tak niesamowite funkcje, że chyba i dzisiaj sprawdzałyby się doskonale, niezależnie od swych archaicznych kształtów.

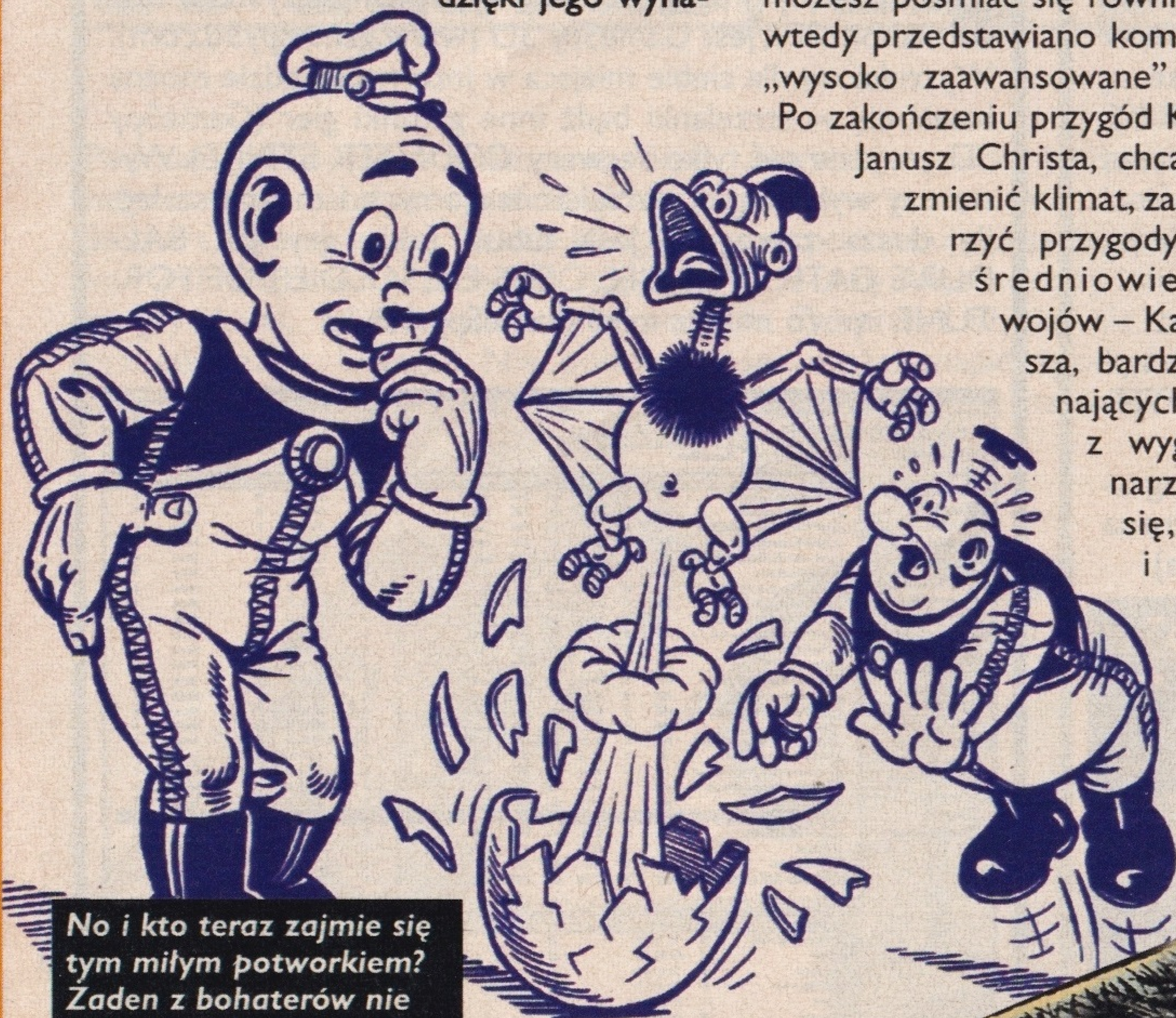
Kajtek i Koko, którzy są marynarzami, przeżywają swoje przygody na morzach i lądach całego świata. I tak rozwiązują zagadkę Latającego Holendra, walczą ze współczesnymi piratami i przemytnikami, a także poszukują skarbów w powojennych bunkrach. Ich perypetie rozgrywają się także w miejscach i okolicznościach mniej zbadanych przez naukowców: bohaterowie trafiają do krainy baśni, poznają czasy średniowiecza, a nawet przenoszą się w odległe przestrzenie kosmiczne. **Najdłuższa i ostatnia ich przygoda („Kajtek i Koko w kosmosie") znana była do tej pory jedynie z odcinków drukowanych codziennie w gazecie trzydzieści lat temu. Dopiero teraz ukazuje się w formie oddzielnego albumu.** Jednak ta historia nie straciła wraz z upływem czasu nic ze swego uroku, wręcz przeciwnie: jest równie zabawna jak kiedyś. Co więcej, możesz pośmiać się również z tego, jak wtedy przedstawiano komputery i inne „wysoko zaawansowane" technologie. Po zakończeniu przygód Kajtka i Koka, Janusz Christa, chcąc zupełnie zmienić klimat, zaczął tworzyć przygody dwóch średniowiecznych wojów – Kajka i Kokosza, bardzo przypominających (również z wyglądu) marynarzy. Okazuje się, że Kajtek i Kokosz są ich... praprapradziadami. Ale to już temat na zupełnie inną opowieść.



Kajtek i Koko znów w kłopotach. Tym razem sprawa wygląda poważnie



Koko to specjalista od wpędzania wszystkich w tarapaty



No i kto teraz zajmie się tym miłym potworkiem? Żaden z bohaterów nie nadaje się na tatusia

Tekst: Marcin „Qlak" Kulakowski

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy WARNER BROS. możecie wygrać SUPERNAGRODY (szczegóły na str.66)! Rozlosujemy je wśród osób, które do 7 VI 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Czym włada Zapdos?

POKÉMON 2
UWIERZ W SWOJĄ SIŁĘ!

Pewne mądre przysłowie mówi, że historia lubi się powtarzać, choć inne twierdzi, że nic dwa razy się nie zdarza. A jak to się ma do Pokemonów?


Hej, to my! Wesoła gromadka. Znamy się już trochę z poprzedniego filmu

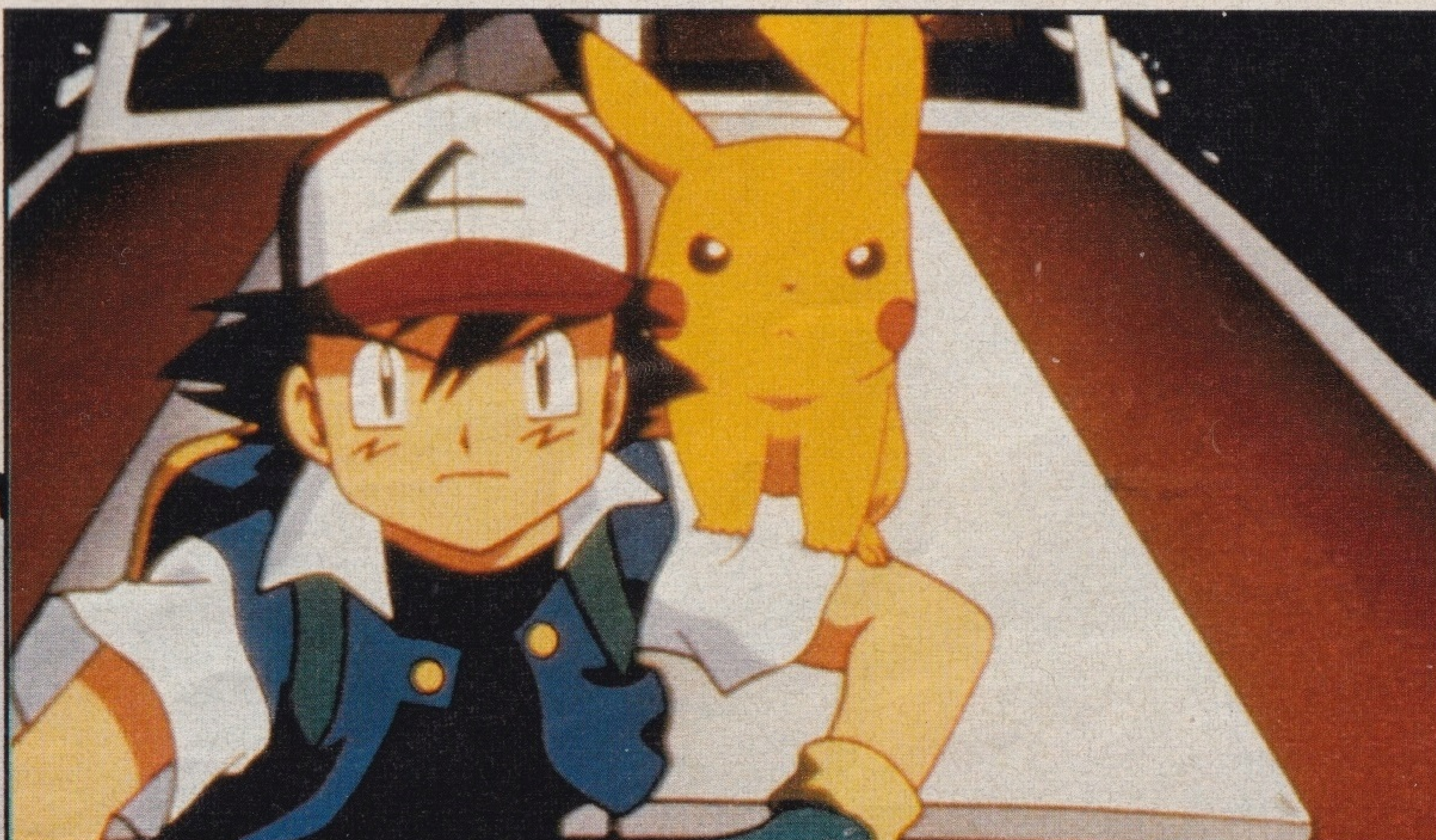
Pokemony... Czy jest jeszcze na świecie ktoś, kto nie słyszał o tych przemiłych skądinąd stworzeniach? Czy jest ktoś taki na planecie Ziemia? No, śmiało, proszę podnieść rączkę. Nie widzę... Milusie i bardzo kolorowe zwierzaczki zalęgły się w prawie każdym zakątku naszego globu. Grają w filmach, dostarczają rozrywki miłośnikom gier konsolowych, rozpychają się na kubeczkach, breloczkach, koszulkach i w ogóle na wszystkim, na czym jest kawałek wolnej przestrzeni i można tam upchnąć Pokemona. Nic dziwnego, że bez problemu zawładnęły też wyobraźnią dzieci i młodzieży na całym świecie. Są dobre do zabawy, a do tego przynoszą baaardzo pokaźne zyski swoim ojcom z firmy Nintendo oraz wszystkim, którzy chcą mieć coś wspólnego z ich wytwarzaniem. **Nie ma się więc co dziwić, że i twórcy filmów ulegli urokowi Pokemonów. W Stanach Zjednoczonych na ekrany kin wchodzi właśnie „Pokemon. Film Trzeci". W naszym kraju triumfalny pochód przez sale kinowe rozpoczyna „Pokemon 2. Uwierz w swoją siłę".** Nie ucichła jeszcze wrzawa, jaka miała miejsce podczas wyświetlania pierwszego z tej serii filmu fabularnego, a już miłośnicy stworków muszą szykować się na kolejną wyprawę do kina. Tej pozycji nie sposób przecież nie obejrzeć. Nowe przygody czas zacząć!

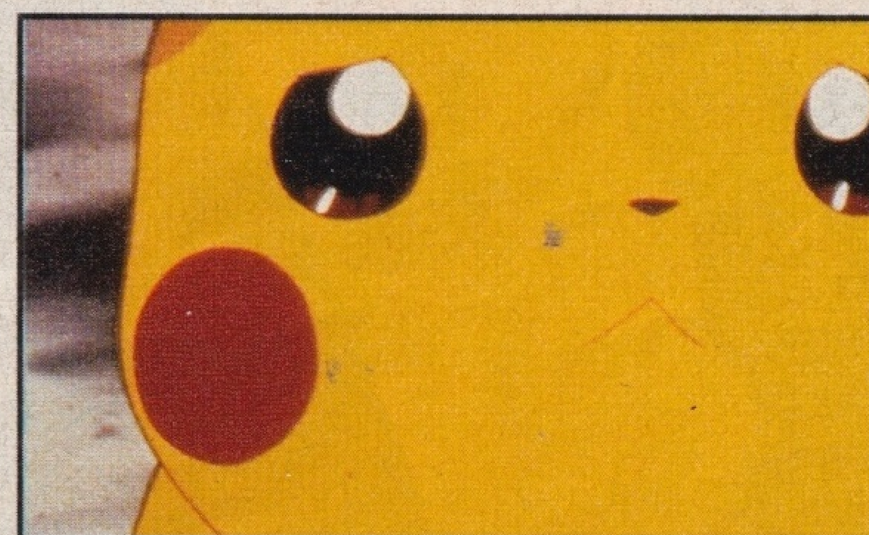
Świat, w którym żyją Pokemony, znów jest zagrożony. Tajemnicze i przerażające niebezpieczeństwo nadciąga wielkimi krokami i tylko Ash Ketchum wraz ze swoją gromadką może mu się przeciwstawić... Ale nowe zadanie będzie wymagało od niego użycia całej siły i odwagi, jakie posiada. Chłopiec wie już przecież, że czasami tylko jedna osoba może zagrozić światu... **A wszystko zaczyna się, gdy potężny sztorm porywa Asha i jego przyjaciół, by następnie rzucić ich na brzeg wyspy Shamouti.** Jej mieszkańcy organizują, jak co roku, festiwal i proponują chłopcu udział w nim w roli głównego aktora. Podczas uroczystości odgrywana jest legenda o pochodzeniu trzech mitycznych Pokemonów: Moltresa, Zapdosa i Articuno. Odpowiadają one żywiołom ognia, światła i lodu. Gdy doszło do kłótni między nimi, równowaga w świecie została zachwiana. Musi znaleźć się śmiałek, który wykona zadanie i uchroni Ziemię przed zagładą. Zgadnij, kto nim będzie...

Film składa się z dwóch części: głównej opowiadającej o przygodach Asha i zatytułowanej „The Power of One" oraz 22-minutowej animacji pt. „Pikachu's Rescue Adventure", w którym Pokemony relaksują się w rajskim lesie. Oj, też by się tak chciało... Jedną z czołowych postaci jest Lugia, legendarny Pokemon, który pomoże Ashowi przywrócić równowagę w świecie, oraz Slowking, strażnik odwiecznej legendy. Pojawią się także Hoothoot, Bellossom, Ladyba oraz Elekid. Wszystkie poznałeś podczas gry w POKEMONA ZŁOTEGO i SREBRNEGO. Czy film powtórzy sukces swego poprzednika? O tym zadecydujecie już wy, widzowie.


Nowy film to nowe przygody, a także nowe postacie. Tylko problemy wciąż te same. Trzeba walczyć o lepszy świat




Dwaj wielcy przyjaciele – Ash i jego najwierniejszy Pokemon Pikachu – znów stają ramię w ramię do walki i znów odnoszą wielkie zwycięstwo. W jedności siła?


Pikachu-Gigaczu. Jest tak pyzaty i rozkoszny, że nie zmieścił się w kadrze!

Pomysł	Animacja	Akcja
5	4+	5-

Pokemon 2. Uwierz w swoją siłę
Premiera: 30 maja 2001
Od lat 0
www.p2kthemovie.com

Pokemony niczym się nie przejmują i dalej z sukcesem kroczą przez ekrany kin — 5-

Tekst: „Eeyore", Zdjęcia: Warner Bros

Władca Pierścieni

Najsłynniejsza trylogia fantasy

Miłośnicy powieści fantasy uważają „Władcę Pierścieni” za swoistą biblię, którą wypada znać na pamięć. Nie należy się więc dziwić, że kolejnej próbie jej ekranizacji towarzyszy wiele emocji

Pewien hobbit imieniem Frodo wszedł w posiadanie magicznego pierścienia o tak olbrzymiej mocy, że gdyby wpadł on w łapska niewłaściwej osoby, ze świata pozostałyby tylko zgliszcza. Ognie odległej Góry Przeznaczenia mogły zniszczyć świecidełko, więc młodzieniec po głębokim namyśle zdecydował się wyprawić w podróż. Dołączyli doń czarodziej Gandalf, elf Legolas, krasnolud Gimli, Aragorn, Pippin i Sam. Pełną niebezpieczeństw wyprawę zakłócali słudzy Pana Ciemności, który jakimś cudem dowiedział się o pierścieniu i postanowił go sobie przywłaszczyć...

Trylogia „Władca pierścieni” uchodzi za najlepszą powieść XX wieku. Jej twórca, John Ronald Reuel Tolkien, przyszedł na świat 3 stycznia 1892 r. w Bloemfontein w Afryce Południowej, gdzie pracowali jego rodzice. Matka przyszłego pisarza źle znosiła upały, dlatego też państwo Tolkien dość szybko wrócili do rodzinnej Anglii. Tam John zdobył solidne wykształcenie, a nawet wziął udział w jednym z najkrwawszych epizodów I wojny światowej – w bitwie nad Sommą. Wkrótce wylądował w szpitalu, gdzie z nudów wymyślił wątki swych powieści. W 1928 r. zaczął pisać dla swych synów bajkę o niewielkich, włochatych stworach zwanych hobbitami. Przyjaciele nakłonili go, by ją opublikował. **Tak zaczęła się prawdziwa historia „Władcy pierścieni”. Cała trylogia pojawiła się w angielskich księgarniach dopiero w 1955 roku.**

Jej popularność porównuje się dziś ze sławą „Gwiezdnych wojen”. Fakt ów może dziwić, gdyż hobbici nie doczekali się serii przebojowych gier komputerowych, tysięcy zestawów klocków lego, wycinanek, naklejanek, kubeczków i koszulek, wreszcie setek kontynuacji i adaptacji, w jakie obrosło coraz bardziej przesiąkające komercją dzieło George Lucasa. Nie znaczy to jednak, że Hollywood spoglądał do tej pory z niechęcią na „Władcę pierścieni”. Już parę lat po wydaniu książki dwaj młodzi producenci ze studia MGM zastanawiali się nad produkcją pełnometrażowego filmu. Zniechęcili się dość szybko – doszli bowiem do wniosku, że przy ówczesnych możliwościach technicznych nie będą w stanie nakręcić większości scen przedstawionych na kartach powieści. W końcu lat 50. do Tolkiena zgłosili się kolejni śmiałkowie. Autor trylogii zniechęcił się do

Jak to się robi w Hollywood?

* Do ról niewysokich hobbitów zatrudniono normalnych aktorów, których pomniejszono komputerowo. Krasnoludów zagrają jednak karły.
* W bitwie na polach Pellenoru wzięło udział 250 koni, jednak oprogramowanie wykorzystane przy produkcji efektów specjalnych może generować nawet 1000 skomplikowanych obiektów jednocześnie!
* Do ich tworzenia wykorzystano system operacyjny Linux oraz prototypowe komputery firmy SGI. Sprzęt ów pozwolił na przerobienie 150 statystów na sześciotysięczną armię orków! Będzie na co popatrzeć.
* Kiedy w Sieci pojawił się krótki filmik, zapowiadający serię, w czasie pierwszych 24 godzin ściągnęło go 1.6 miliona ludzi.



A oto i spotkanie hobbita z przerażającymi Nazgulami. Efekty specjalne pozwoliły na zachowanie proporcji między postaciami. Nie ma to jak mały ludek ze swoją wierną latarenką!

nich, słysząc, że nie znają jego dzieła, zaś hobbitów pragną pousadzać na karkach orków, by mogli szybciej się przemieszczać.

Pod koniec lat 70. doszło jednak do ekranizacji trylogii, tyle że w formie filmu animowanego. Dokonał jej Ralph Bakshi, lecz nie zdołał w swym dziele oddać w pełni specyfiki i złożoności powieści Tolkiena. W efekcie jego obraz stał się finansową klęską. Przyjaciele Bakshi'ego nie poddali się jednak i nakręcili drugą część filmu. Niestety, równie kiepską. Wtedy dziełem Tolkiena zainteresował się sam George Lucas, by pod koniec lat 80. wypuścić na ekrany kin film „Willow". Choć był naprawdę dobry i można się w nim doszukać aluzji do powieści Mistrza, to jednak nazwanie go adaptacją „Władcy pierścieni" byłoby nadużyciem.

Teraz nadszedł jednak TEN moment. Od czterech lat nad trylogią pracuje cała armia najlepszych specjalistów Hollywood, dowodzona przez utalentowanego reżysera, Petera Jacksona. Dziś już wiadomo, że powstaną trzy filmy, z których każdy będzie adaptacją jednego tomu powieści. Ich łączny budżet szacuje się na około 300 milionów dolarów, choć z czasem może on wzrosnąć do pół miliarda! Wiadomo też, że już pierwsza część, która pojawi się w kinach tuż przed Gwiazdką, zadziwi wszystkich miłośników Tolkiena. Przygotowanych zostanie około 1200 efektów specjalnych, zaś na ekranie pojawią się: Elijah Wood (Frodo), Sean Astin (Sam), Ian Holm (Bilbo), Andy Serkis (Gollum), Viggo Mortensen (Aragorn), Ian McKellen (Gandalf), Christopher Lee (Saruman), Cate Blanchett (Galadriela), Hugo Weaving (Elrond), John Rhys-Davies (Gimli), Liv Tyler (Arwena) i Sean Bean (Boromir). Wszyscy ci aktorzy są w Ameryce doskonale znani i uchodzą tam za gwiazdy pierwszej wielkości!

Miłośnicy książkowej wersji trylogii obawiali się, że dzieło Jacksona sprawi im wielki zawód. Organizowali nawet pikiety i głodówki, chcąc w ten sposób nie dopuścić do realizacji filmu. Mimo ich starań reżyser zdołał wyprawić się do Nowej Zelandii, gdzie zrealizował zdjęcia. Kolejne trailery rozwiewają zaś wszelkie obawy: hobbici wyglądają na nich jak hobbici, zaś wejście do Morii, jak wejście do Morii. **Martwi tylko fakt, że polski dystrybutor pragnie przesunąć premierę filmu na początek lutego, by jednocześnie sprowadzić do kraju kilku grających w nim aktorów.** Po co? Wszak film jest dla czekających nań ludzi, zaś garstka aktorów spotka się jedynie z dziennikarzami! A przecież czekamy na wielki film, który powinien stać się hitem.



Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: Kino Świat International

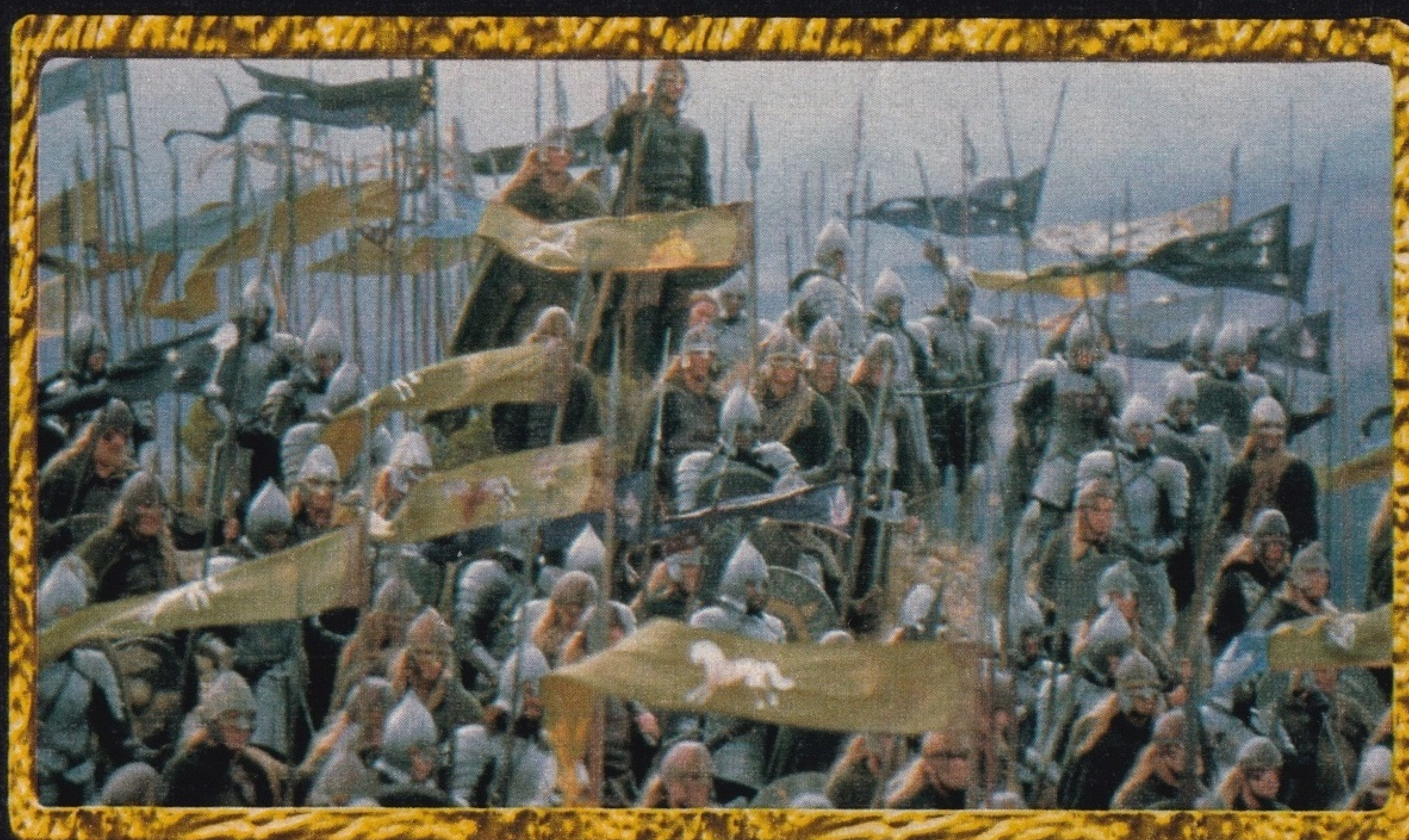
Filmowa fabryka magii



Jeszcze tylko ostatni pomiar oświetlenia i można przystąpić do kręcenia zdjęć. Reżyser i operator filmowy bardzo dbali, by nie zatracić klimatu filmu w zmiennych warunkach atmosferycznych Nowej Zelandii



Cała gromadka bohaterów z Frodo na czele schroniła się przed Nazgulami wśród paprotek... Reżyser filmu miał najtrudniejszą przeprawę z ekologami oskarżającymi ekipę o niszczenie naturalnego środowiska wyspy



A oto i ostatnie przymiarki do nakręcenia bitwy na polach Pellenoru. Wielotysięczną armię zrobiono z kilkuset statystów. A to wszystko dzięki zaawansowanej technologii i komputerowym efektom specjalnym



Czasami trzeba i w ten sposób. Trudno stwierdzić, czy jest to zamierzone poświęcenie, czy też może mało przyjemny wypadek. No, cóż. Jak się chce grać we „Władcy Pierścieni", należy być gotowym na wszystko...

news telegram

■ Co za drogo, to niezdrowo
Wprowadzona od maja podwyżka abonamentu TP S.A. spowodowała, że duża część klientów zrezygnowała z jej usług. Według nieoficjalnych danych, na każde 100 nowo podłączonych numerów przypada 40 odłączanych. Nie ma w tym nic dziwnego. Kupując telefon komórkowy, można wybrać abonament z wliczonymi 10 minutami rozmów i płacić 30 zł miesięcznie. Dla porównania, TP S.A. żąda zaś prawie 43 zł za sam fakt utrzymywania działającej linii telefonicznej.

■ GeForce 3: jest, ale...
Na targach CeBIT 2001 praktycznie wszyscy producenci kart graficznych pokazali swoje konstrukcje korzystające z najnowszego układu nVidii – GeForce 3. Niestety, nowych kart na razie nie można kupić w Polsce. Sprzedawcy czekają także na poprawione wersje układu, w którym wykryto drobne błędy.

■ Taniutka plazma
Monitory LCD są zbyt drogie dla większości posiadaczy domowych PC. Jednak być może wkrótce się to zmieni. Firma NEC oferuje bowiem 15-calowy monitor TFT za jedyne 2500 zł z VAT. W porównaniu do 700 zł to i tak dużo, ale konkurencyjne wyroby kosztują około 4000 zł.

■ NVidia – nie tylko grafika!
Microstar jest pierwszą firmą, która zaoferowała działającą płytę główną z chipsetem nVidia Crush. Konstrukcja posiada wbudowaną kartę graficzną GeForce 2 MX, trzy złącza PCI oraz szynę AGX x4. Płyta produkowana będzie w wersji dla AMD (Athlon i Duron) oraz Pentium III.

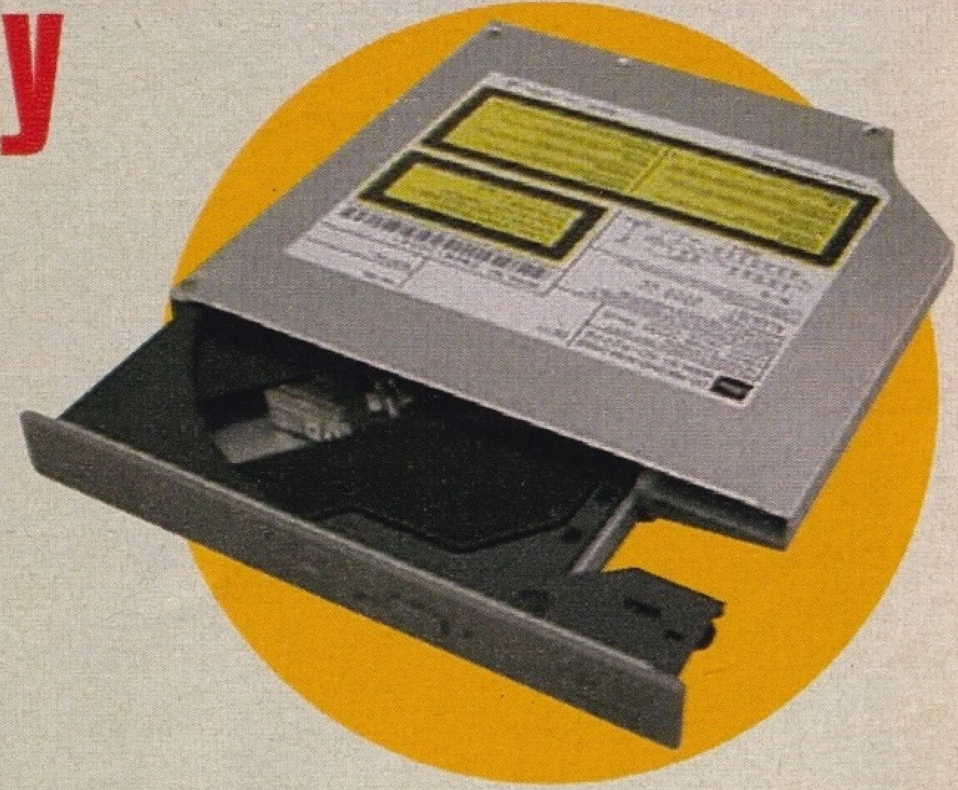
■ Gates już nie najbogatszy
Ostatnie spadki kursów akcji firm komputerowych odbiły się na stanie konta szefa Microsoftu. Bill Gates nie może się już poszczycić mianem najbogatszego człowieka na świecie. Cóż, fortuna kołem się toczy...

■ Windows XP poczekają...
Najnowsza wersja systemu Microsoftu ma podobno trafić do sprzedaży 29 października. Kilka tygodni temu koncern zrezygnował z dotychczasowego terminu czerwcowego. Tymczasem już teraz cieszą się producenci sprzętu – nowe Windows będą wymagały jak zwykle modernizacji komputera...

■ Internet i 220 volt
Niemieccy internauci zyskali nowy sposób szybkiego dostępu do światowej Sieci. Za jedyne kilkadziesiąt marek (poniżej 100 zł miesięcznie) mogą łączyć się przy użyciu... gniazdka elektrycznego i specjalnego modemu. Jak widać, nie tylko nie doganiamy Zachodu, ale ucieka on nam coraz bardziej: u nas jest nie tylko drożej, ale i znacznie wolniej.

Taki mały i taki wszechstronny

Nagrywarka CD-R/CD-RW i napęd DVD w jednym



Firma TOSHIBA już wkrótce wprowadzi do sprzedaży nowy model nagrywarki CDRW i czytnika DVD w jednym. Tego typu urządzenia, nazywane popularnie Combo, stają się powoli czymś normalnym w świecie komputerów. Jednak produkt TOSHIBY, oznaczony nazwą SD-R2002m, wyróżnia się pośród konkurencji swoją wielkością. Napęd jest tak mały, że bez problemów da się go zamontować w obudowie przenośnego notebooka. Teraz nawet w podróży będzie można nagrać płytkę CD czy obejrzeć najnowsze przeboje na DVD. W Polsce produkty TOSHIBY dystrybuuje firma ALSTOR, telefon (0-22) 675 55 15, adres w Sieci: **www.alstor.com.pl**

TYTUS, ROMEK I A'TOMEK

W „Ogniem i Mieczem" było mi zbyt gorąco... Wolę Romka

Byłem komisarzem policji, a zostanę małpą... Ops!

Role komediowe to moja specjalność. A zagranie A'Tomka jest czymś super

Tytus, Romek i A'Tomek, kultowy komiks kilku już pokoleń czytelników w każdym wieku, doczeka się realizacji filmowej. Prawdopodobnie już wiosną 2002 roku w kinach będzie można obejrzeć pełnometrażowy film animowany o przygodach tego przesympatycznego, aczkolwiek trochę nieznośnego szympansa, który wciąż jest w drodze do uczłowieczenia, oraz jego dwóch przyjaciół, co i raz studzących niezbyt mądre pomysły Tytusa. Film będzie nosił tytuł „Tytus, Romek i A'Tomek wśród złodziei marzeń" i zostanie zrealizowany przez Leszka Gałysza, twórcy animowanego filmu o przygodach Jacka i Placka (ten z muzyką Lady Pank). Zapowiada się naprawdę niezła zabawa, bowiem głosów postaciom udzielą znani i lubiani aktorzy. Tytus przemówi głosem Marka Kondrata, Romkiem będzie Wojciech Malajkat, a A'Tomkiem Piotr Gąsowski. W pozostałych rolach usłyszysz Andrzeja Chyrę, Artura Barcisia i Dorotę Stalińską. Film nie jest adaptacją żadnej znanej z komiksu przygody, tylko napisanym na zamówienie scenariuszem.



Internetowy toster

czyli wypal sobie śliczną grzankę!

Brytyjski student wzornictwa przemysłowego dokonał rzeczy zaskakującej. Stworzył toster, który wypala na grzankach prognozę pogody lub SMS-y. Jest to tym samym kolejny wynalazek, który można ustawić w szeregu obok projektów lodówek czy mikrofalówek, które mają mieć dostęp do Internetu. Tego typu urządzenia będą cię informować o kończących się zapasach żywności oraz zamawiać je w sklepach internetowych. A co z tosterem? Jego ulepszyciel, Robin Southgate, ściągnął z Sieci informacje dotyczące prognozy pogody i zainstalował pod postacią specjalnego programu w tosterze. Jak to działa? Najpierw zrumienia się grzankę, a potem dzięki odpowiedniej matrycy zakrywającej powierzchnię chleba na ostatnim etapie opiekania tworzy się wizerunek słoneczka lub chmurki (jak na naszym zdjęciu) – w zależności od tego, jaka w danym dniu ma być pogoda. Czy ten wynalazek zrewolucjonizuje rynek tosterów? Wątpliwe, ale aż strach pomyśleć, jakie będą kolejne udoskonalenia urządzeń codziennego użytku. Wirtualny odkurzacz, żelazko ze stałym łączem internetowym, suszarka z padem do grania po Sieci?





Konsolowa piramida

Zawartość piramidy może być bardzo ekscytująca



Na pytanie o zawartość piramidy przeciętny, zagadnięty na ulicy człowiek odpowiedziałby jednoznacznie: martwi faceci w bandażach, a czasem i koty (również w bandażach). Miłośnik gier komputerowych dorzuciłby jeszcze Larę Croft zmagającą się z dźwignią. Jednak zupełnie inne skojarzenia mieliby miłośnicy konsol, którzy na początku maja odwiedzili chorzowski klub Piramida. Zorganizowana tam impreza „Extreme Party 2" przyciągnęła grubo ponad tysiąc graczy z całego Śląska! Wzięli oni udział w turniejach m.in. TEKKEN 3 i GRAN TURISMO 2, a także zobaczyli dema najnowszych przebojów na Playstation 2. Szczególny podziw wzbudziły prezentacje dziesiątej części FINAL FANTASY oraz wypełnionego akcją horroru DEVIL MAY CRY. Nie obyło się bez tradycyjnych już pokazów filmów anime, wśród których prym wiódł komediowy „DiGi Charat". Tych, którzy o imprezie nie wiedzieli i strasznie tego żałują, uspokajamy. Będzie „Extreme Party 3"!

Teksty: „Eeyore", R.J. „Yackool", Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer, Warner Bros, Wirtualne Imperium Gier, Tefal, www.nasa.warka.pl, www.tytus.wp.pl

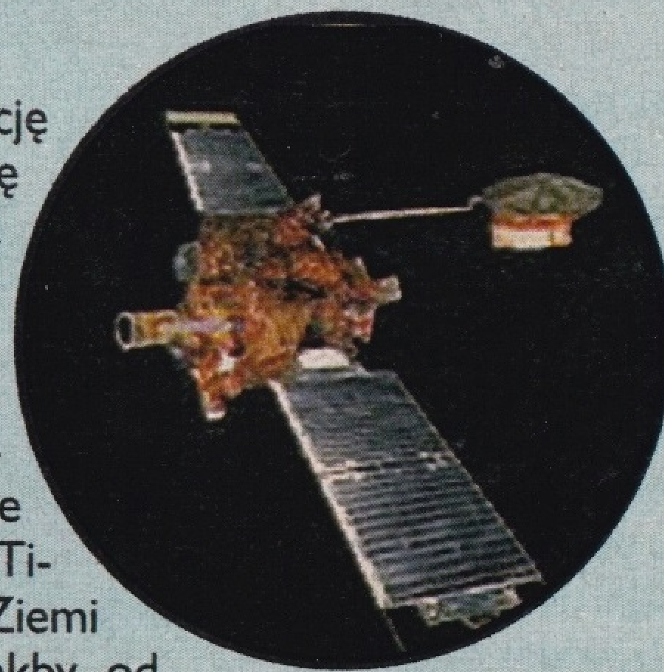
Kosmiczna wycieczka

Emeryci też latają w Kosmos... gdy są straszliwie bogaci!



Dennis Tito jest dziś najsłynniejszym emerytem na świecie. Z jakiego powodu? Otóż jako pierwszy turysta poleciał 28 kwietnia br. w Kosmos. Oczywiście ten 60-letni mężczyzna nie znalazł się na stacji orbitalnej przez przypadek. Przez długie lata był związany z firmą Jet Propulsion Laboratory w Pasadenie, która na zlecenie NASA wyliczała trajektorie lotu sond badających Marsa i Wenus. Potem wprawdzie odłożył plany o locie w Kosmos w kąt i zajął się poważnymi rzeczami, czyli robieniem pieniędzy na Wall Street, ale o marzeniach nie zapomniał. Zarobione w tym czasie pieniądze stały się bowiem przepustką do gwiazd. Gdy Tito został milionerem, najpierw wykupił bilet na stację orbitalną Mir, a gdy ta stała się kupą złomu, przesiadł się na rosyjski statek Sojuz i na jego pokładzie poleciał w Kosmos. Choć ta wycieczka kosztowała go aż 20 milionów dolarów, twierdzi, że nie były to wyrzucone pieniądze. Tito po wylądowaniu na Ziemi wyglądał bowiem, jakby odmłodniał o 10 lat. Niestety, jego wyczyn nie spotkał się z aprobatą innych astronautów, jednak przestrzeń kosmiczna staje się dla nas coraz mniej odległa. Daniel Goldin, jeden z głównodowodzących NASA, zapowiedział właśnie, że w 2020 r. powinny rozpocząć się regularne loty na Marsa. Amerykanie szykują kolejne misje zwiadowcze, a potem... droga wolna do gwiazd?



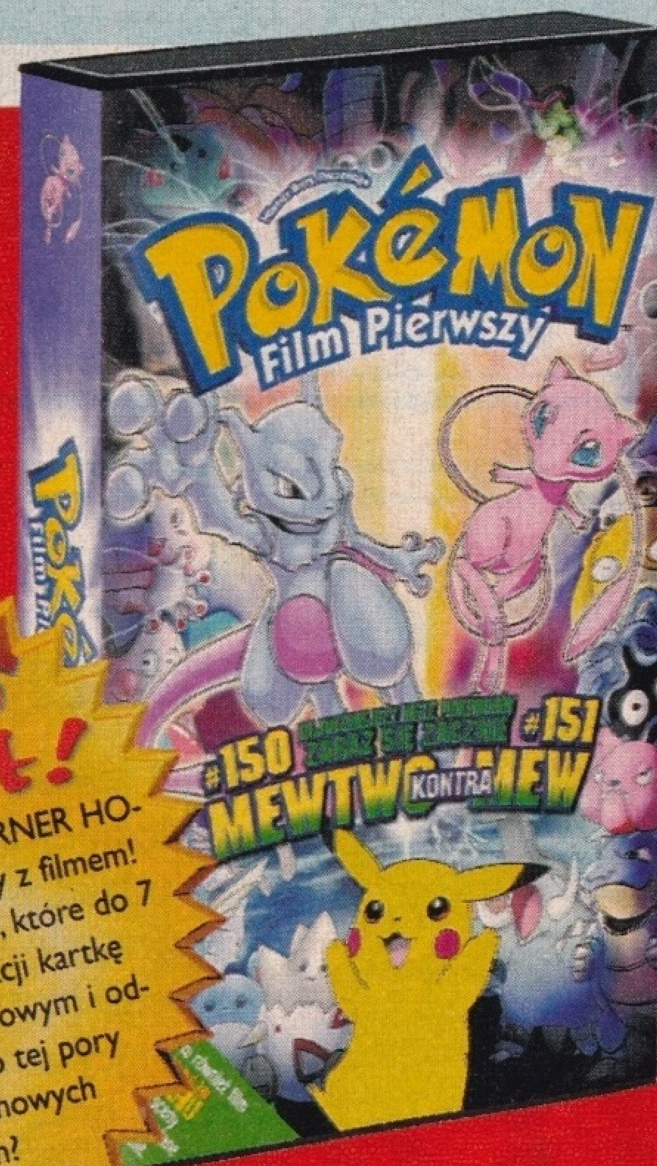


Pokémon Film Pierwszy

Znacie tę historię? No to posłuchajcie. Na Nowej Wyspie nie dzieje się dobrze. Jej tajemniczy właściciel zaprosił do siebie trenerów Pokemonów ze wszystkich zakątków Ziemi, by rozpocząć wielki turniej. Jego stawką jest wyeliminowanie prawdziwych milusińskich i podstawienie w to miejsce o wiele doskonalszych, groźniejszych i całkowicie podporządkowanych swemu panu zwierzaczków. W tej decydującej walce pomóc może tylko tajemniczy Mew. No i oczywiście Ash ze swoją kompanią... Nie zabraknie ulubionych pojedynków, a Pikachu śmigać będzie w tę i z powrotem. Szkoda przegapić taką gratkę... Z okazji Dnia Dziecka do wypożyczalni wideo, a następnie do sklepów, trafi kaseta z filmem „Pokemon. Film Pierwszy" (będzie go można kupić już od 25 maja br.). Ten hit, który przez ostatnie kilka miesięcy gościł na ekranach kin i cieszył się ogromną popularnością wśród miłośników Pokemonów, może teraz znaleźć się na twojej półce. Emocjonujące przygody Asha i jego przyjaciół będą więc zawsze pod ręką. Wystarczy tylko wysłać kuponik!

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy WARNER HOMEVIDEO możecie wygrać kasety z filmem! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 7 VI 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile do tej pory nakręcono filmów kinowych o Pokemonach?



Pojedynek hakerów USA i Chin

Co mają wspólnego polityka, szpiedzy i Internet?

Parę tygodni temu wszystkie gazety i dzienniki telewizyjne informowały o incydencie związanym ze zmuszeniem do lądowania w Chinach amerykańskiego samolotu szpiegowskiego. Jak się okazuje, całe zamieszanie związane z tą sytuacją nie tylko zajmuje rządy obydwu mocarstw, ale też... hakerów.

Na początku amerykańscy pasjonaci Sieci i komputerów postanowili pokazać mieszkańcom kraju za Wielkim Murem Chińskim, gdzie raki zimują. Hakerzy ze Stanów Zjednoczonych rozpoczęli akcję atakowania i włamywania się na serwery WWW w Chinach. Oczywiście odpowiedź mogła być tylko jedna. Chińscy hakerzy odpowiedzieli szturmem na amerykańskie strony. Ofiarą wojny padła m.in. witryna Białego Domu, z której przez ponad trzy godziny nie dało się normalnie korzystać. Również inne strony związane z rządem USA stały się celem napaści. Co prawda aktualnie sytuacja się uspokoiła, ale o ile znamy hakerów, planują oni zapewne kolejne niespodzianki. I to wszystko w imię walki z wrogiem ukochanej ojczyzny...



Wrogowie? +

Porozumienie Intel – AMD

Intel oraz AMD od dłuższego czasu postrzegani byli jako najwięksi wrogowie. Tymczasem, jak się okazuje, obie firmy współpracują ze sobą. Niedawno nawet zawarły porozumienie, dzięki któremu będą mogły korzystać z opatentowanych przez siebie rozwiązań technicznych. Nie ma w tym nic dziwnego: przy tak wysokim stopniu rozwoju technologii nie da się konkurować ze sobą bez... współpracy, a najnowsze rozwiązania będą służyły zarówno użytkownikom Pentium, jak i Athlonów.

Zły brat... –

Wielki Brat to sadysta?

W Sieci pojawiła się strona WWW, której autorzy – miłośnicy rybek akwariowych – namawiają gości do złożenia zawiadomienia o popełnieniu przestępstwa przez producentów Big Brother. Tym wykroczeniem jest... niezapewnienie odpowiednich warunków rybkom z akwarium w domu BB. Ciekawe, czy następni zaprotestują hodowcy kur – ptactwo w ogrodzie domu musi znosić np. śpiewy mieszkańców, co na pewno powoduje liczne stresy...

Taniej... +

za Internet i komórki

Tym razem mamy dobrą wiadomość dla internautów. Sejm postanowił obniżyć stawkę podatku VAT za połączenia z Siecią z 22 na 7%. Dzięki temu Internet może stać się troszkę tańszy i przez to dostępniejszy.

Również ERA GSM przygotowała miłą niespodziankę. Od lipca ma być dostępna nowa usługa – STREFA 076. Poprzedzając wybierany numer cyframi 076, abonent będzie mógł skorzystać z tańszego połączenia. W zamian, w ciągu 1 minuty rozmowy, będzie musiał wysłuchać 15 sekund reklam. Jak na razie zainteresowanie nową ofertą wyraziło ponad 90% użytkowników Sieci. Ciekawe o ile tańsze będą rozmowy?

Łączmy się –

Cyfra+ i Wizja TV razem?

Być może już wkrótce dojdzie do fuzji dwóch największych w Polsce platform płatnej TV cyfrowej. Połączona oferta Wizji TV i Cyfry+ będzie na pewno ciekawa, jednak... takiemu gigantowi zabraknie konkurencji. A to nie będzie już tak dobre.

Nowoczesna szkoła

Czy EDUKO opanuje klasy?

Tradycyjne pomoce naukowe, czyli liczydło i skrzypiąca po tablicy kreda odchodzą powoli w zapomnienie. Dziś edukacja to także zabawa, do której używa się coraz bardziej wyszukanych pomocy multimedialnych. Taką propozycję dla młodszych i starszych, czyli uczniów szkół podstawowych i gimnazjów ma firma EDUKO. Na CD-ROMACH zgromadzono wiadomości z matematyki, przyrody, chemii, fizyki i astronomii. W najbliższym czasie ukażą się też materiały do nauki języka polskiego. To, co oferują programy, to nie sucha wiedza, ale świetna zabawa, pełna filmów, animacji komputerowych, zdjęć i rysunków. Ułatwiają też dostęp do zasobów zgromadzonych w Internecie, zawierają bowiem odsyłacze do ciekawych stron w Sieci poświęconych danemu zagadnieniu. Teraz zwiedzanie Układu Słonecznego czy wniknięcie w głąb pantofelka nie stanowią już żadnego problemu. Wszystkich, którzy chcą dowiedzieć się czegoś więcej o tej formie przekazywania wiedzy zapraszamy na stronę **www.eduko.com.pl**.











Wiadomości targowe

Co się święci po E3?

W dniach 17-19 maja br. odbyły się w Los Angeles najbardziej znane targi gier komputerowych i konsolowych Electronic Entertainment Expo (w skrócie E3). Wzięły w nich udział największe firmy, takie jak Activision, Interplay, Electronic Arts czy Nintendo i wiele, wiele innych. Relację z tego jakże emocjonującego wydarzenia będziecie mogli przeczytać już w następnym numerze CLICKA! Tymczasem odwiedzających targi zelektryzowała wiadomość, że popularna gwiazdka muzyki pop, bożyszcze nastolatków, Britney Spears, ma wystąpić w grze. Nie ma w tym w sumie nic dziwnego. Britney podbiła już rynek muzyczny, ma zamiar zdobyć Nobla za powieść z elementami autobiografii oraz rozpocząć karierę filmową. Czemu więc nie miałaby przenieść się też w rzeczywistość wirtualną. Mamy nadzieję, że już niedługo dowiemy się czegoś więcej na ten temat. Lara Croft już powinna się bać!



Koniec SDI

Łącz się z Siecią drożej...

Jeden z naszych redaktorów chciał ostatnio podłączyć się do Sieci poprzez SDI. W biurze TP S.A. usłyszał, że jego zgłoszenie jest przyjęte, ale... nie wiadomo, kiedy podłączą go do Internetu i niech skorzysta z Neostrady. Monter telekomunikacji stwierdził zaś, że... terminale SDI nie są już produkowane, instaluje się modemy zwracane przez użytkowników i to koniec tej usługi!

Cyberland Game League

Druga edycja turnieju QUAKE III ARENA

28 kwietnia br. w salach klubu Cyberland zebrali się gracze, miłośnicy zabawy w QUAKE III ARENA, by już po raz drugi wziąć udział w ogólnopolskim finale turnieju. Rozgrywka toczyła się o naprawdę cenne trofea. Do wygrania były bowiem: komputer + monitor (zestaw o wartości 15000 zł), a także sprzęt komputerowy i gry. Fundatorami nagród byli m.in. LG Electronics, Logitech, IM Group oraz Creative Labs. Do pojedynku wystartowało 32 graczy z całej Polski, wyłonionych we wcześniejszych eliminacjach. Po 3 godzinach rozgrywki na placu boju pozostała najlepsza szóstka. To ona stoczyła najbardziej zacięty bój, w efekcie którego do ścisłego finału przeszło dwóch zawodników: „B" oraz „Fetter". I to ten ostani został w rezultacie niekwestionowanym mistrzem QUAKE III ARENA. Więcej informacji o tym wydarzeniu oraz zapowiedzi następnych turniejów growych możecie znaleźć oczywiście w Internecie na stronie **www.cyberland.com.pl**. Już teraz warto zacząć ćwiczyć, by wziąć udział w kolejnej edycji zabawy.





ROSWELL

Obcy są z nami od lat!

Serial „Z Archwium X "odniósł tak wielki sukces, że wielu specjalistów z Hollywood zainteresowało się tematem Zielonych (ups, Szarych) Ludzików. Dzięki temu mogły powstać nowe seriale. Niektóre z nich, jak np. „Roswell: W Kręgu Tajemnic" są dosyć oryginalne. Tym razem możesz bowiem podziwiać prawdziwych Obcych, którzy uratowali się z katastrofy UFO kilkadziesiąt lat temu (oczywiście w sławnym Roswell). Nie są jednak tak wiekowi. To trójka sympatycznych nastolatków, która usiłuje ułożyć sobie życie na Ziemi. Ich pochodzenie jest tajemnicą do czasu, kiedy jeden z nich, Max, przywraca do życia pewną dziewczynę, Liz. W ten sposób zawiązuje się nie tylko wątek sensacyjny (miejscowy szeryf chętnie złapałby Obcych), ale także romantyczny. Uwaga! W jednej z ról występuje syn Toma Hanksa. Serial jest ciekawy, szkoda tylko, że emitowany przez stację Polsat o wyjątkowo nieporęcznej porze (w niedzielę o 22.45).

NOKIA 3330

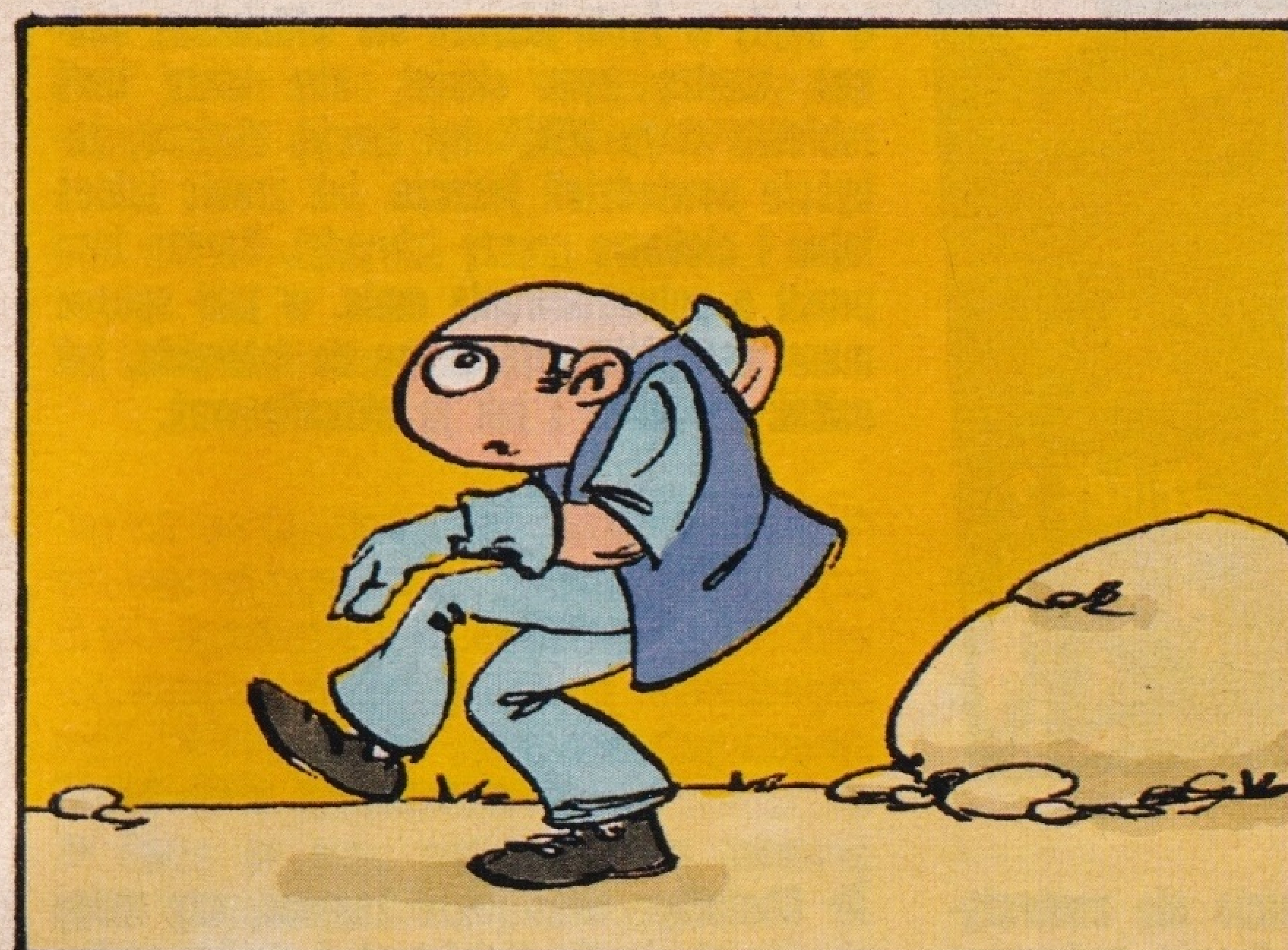
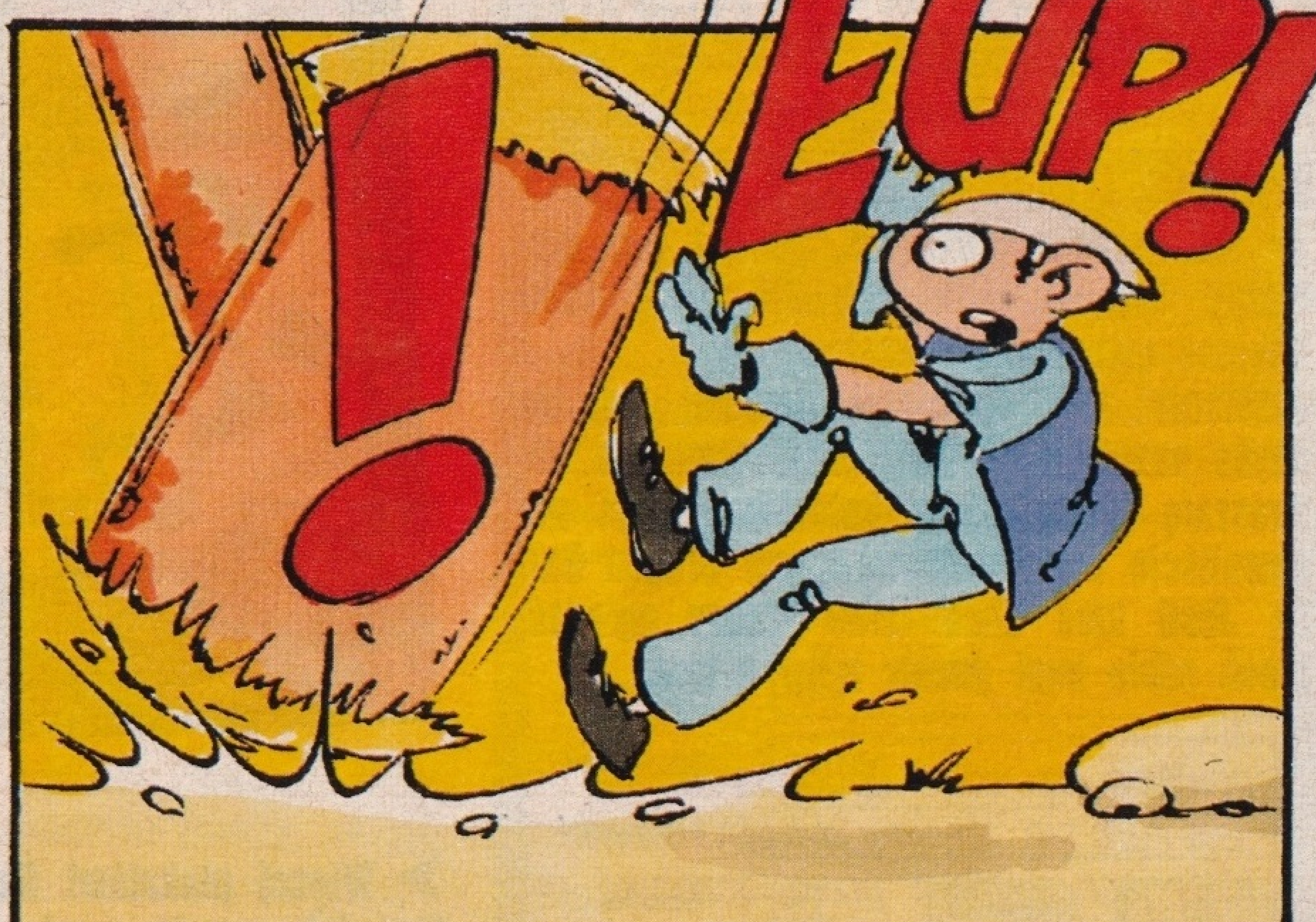
Miłośnicy komórek z radością powitają nowy telefon Nokii, oznaczony symbolem 3330. Na pierwszy rzut oka przypomina on znaną już linię modeli 3310, podobieństwa sięgają dalej – do nowej komórki pasują wymienne obudowy od starszej siostry. Oczywiście nowa Nokia jest urządzeniem dwusystemowym, posiada także wbudowane gry i alarm wibracyjny oraz obsługuje protokół WAP. Dodatkową atrakcję stanowi głosowe wybieranie numeru oraz animowane wygaszacze ekranu. Informacje: **www.nokia.com.pl**

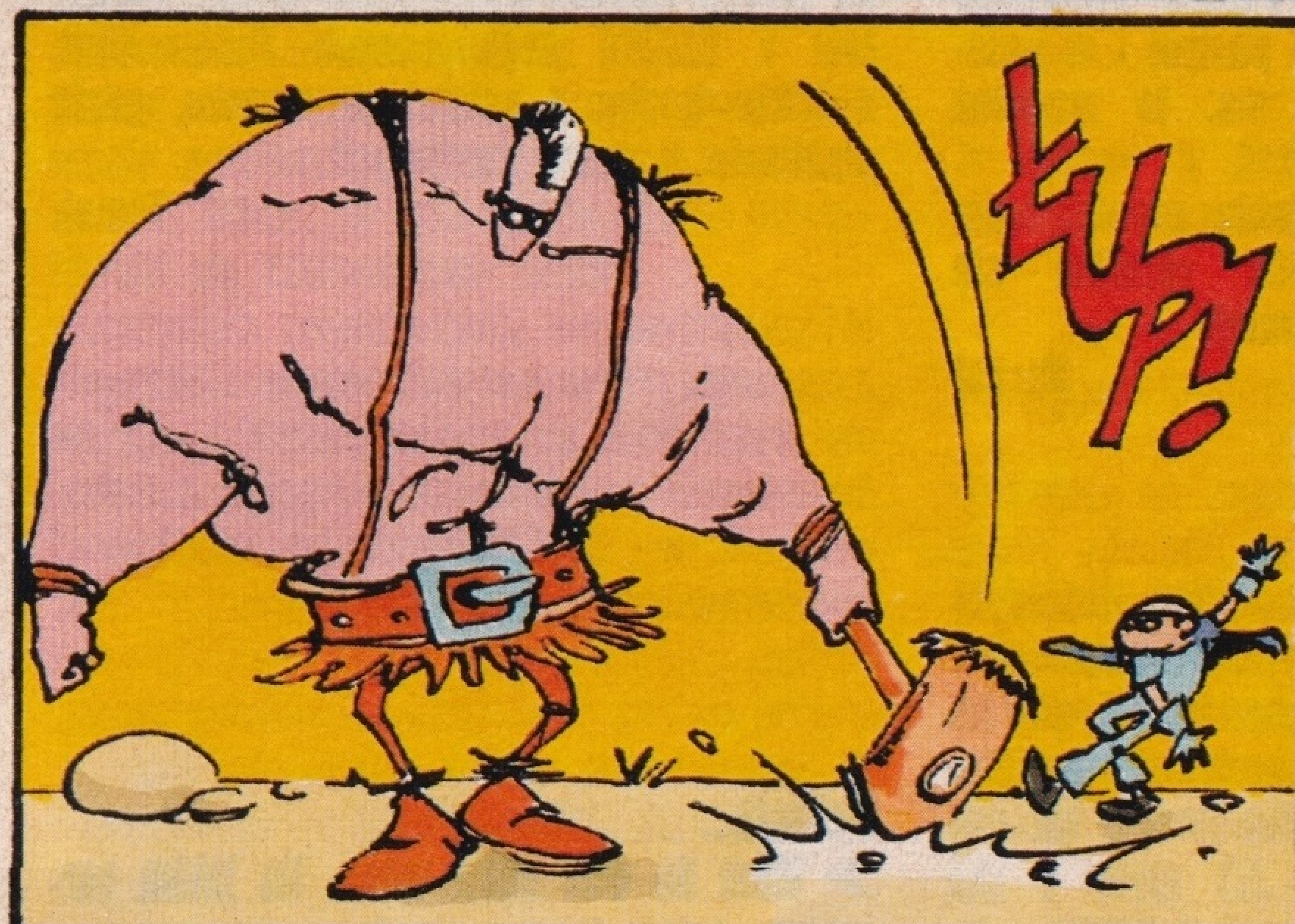


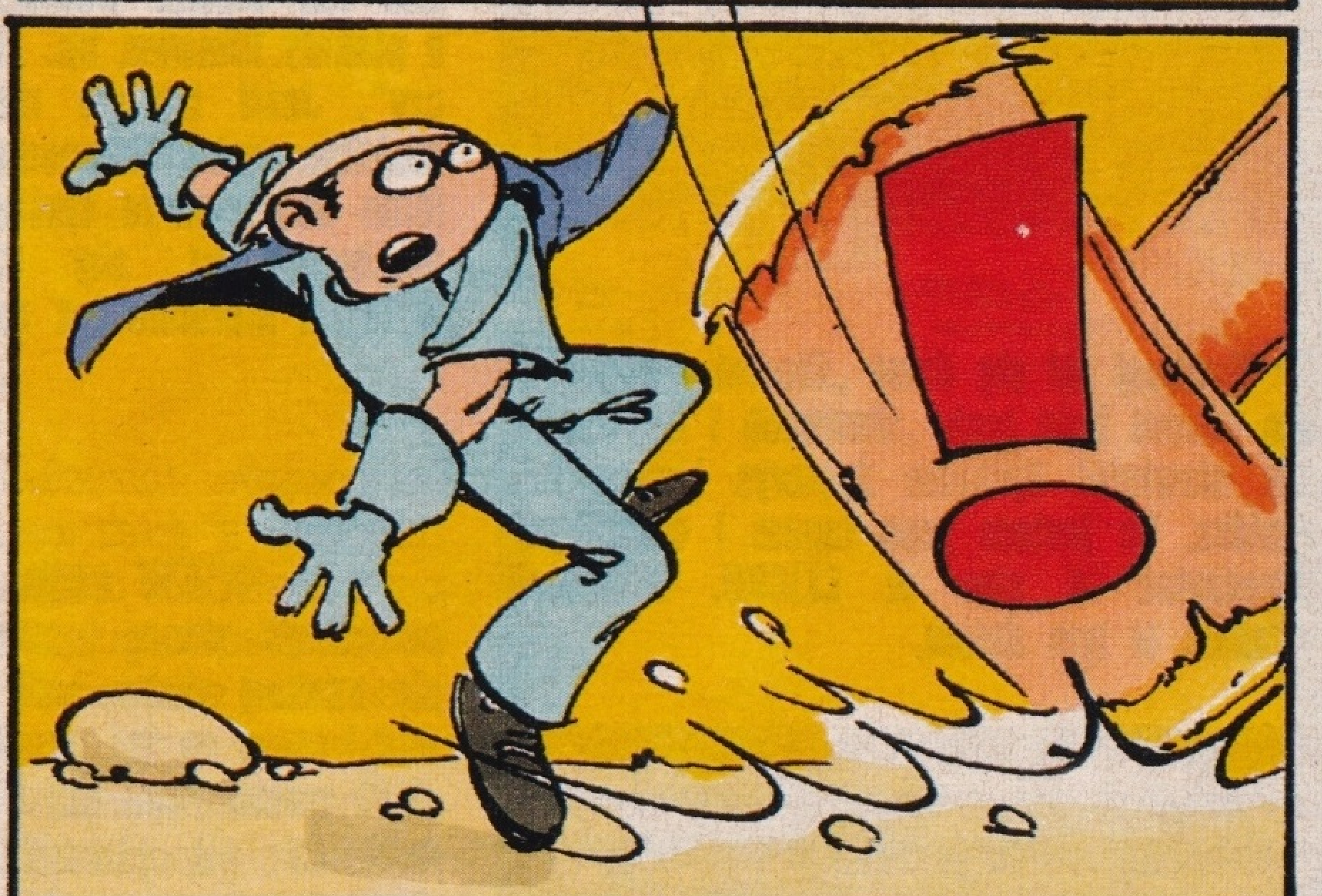
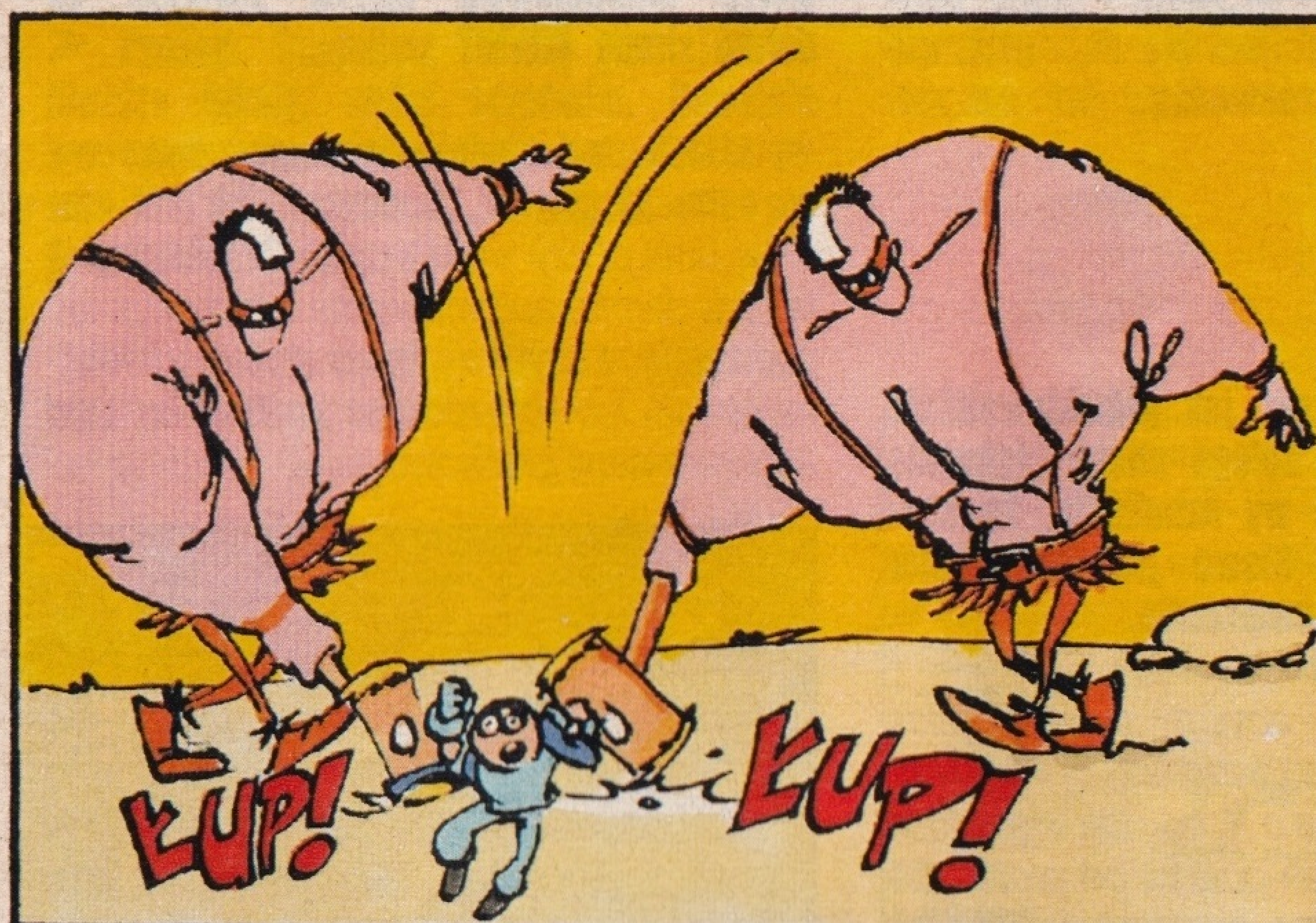
Najnowsza NOKIA już wkrótce znajdzie się pewnie w ofercie promocyjnej operatorów GSM

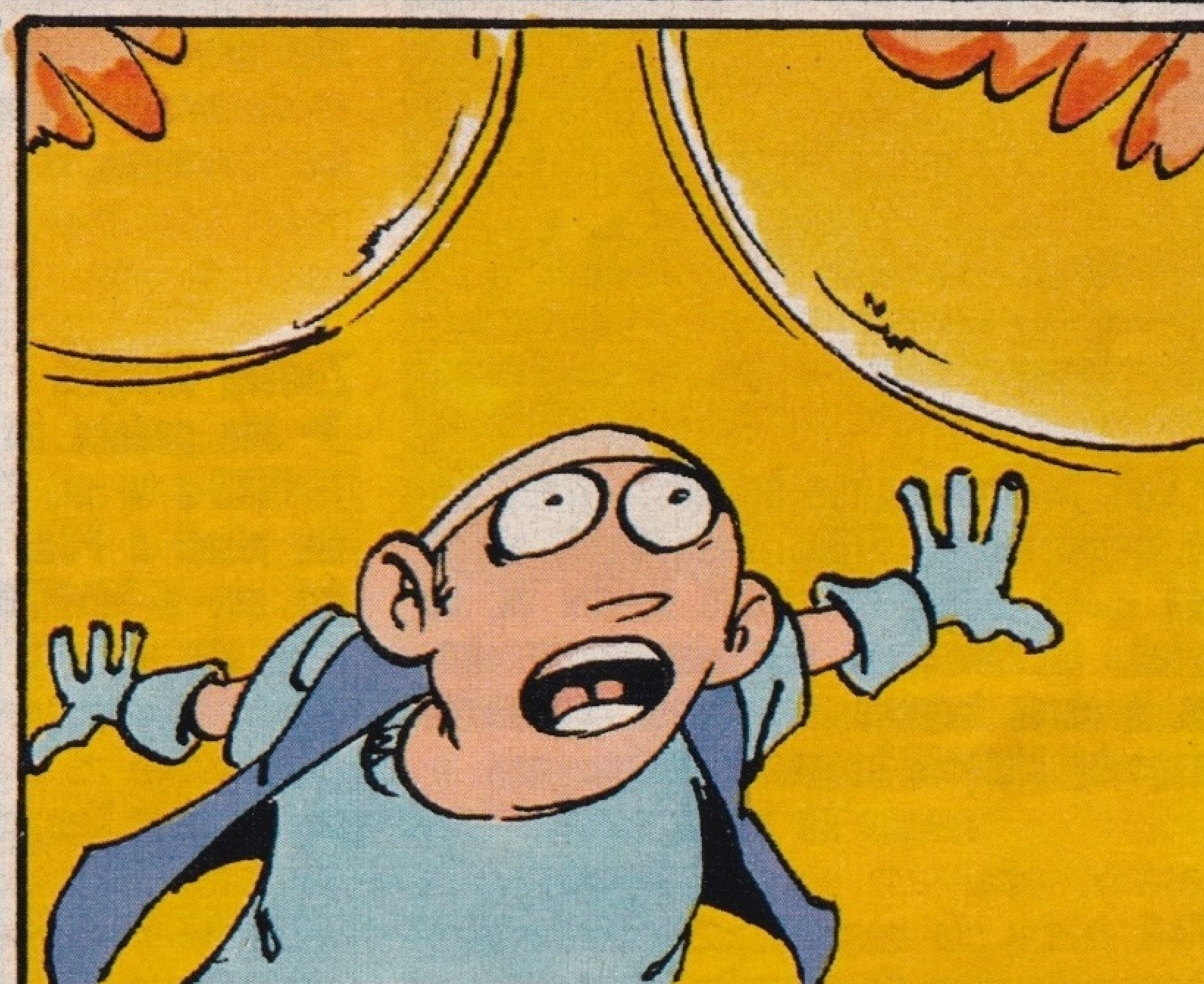
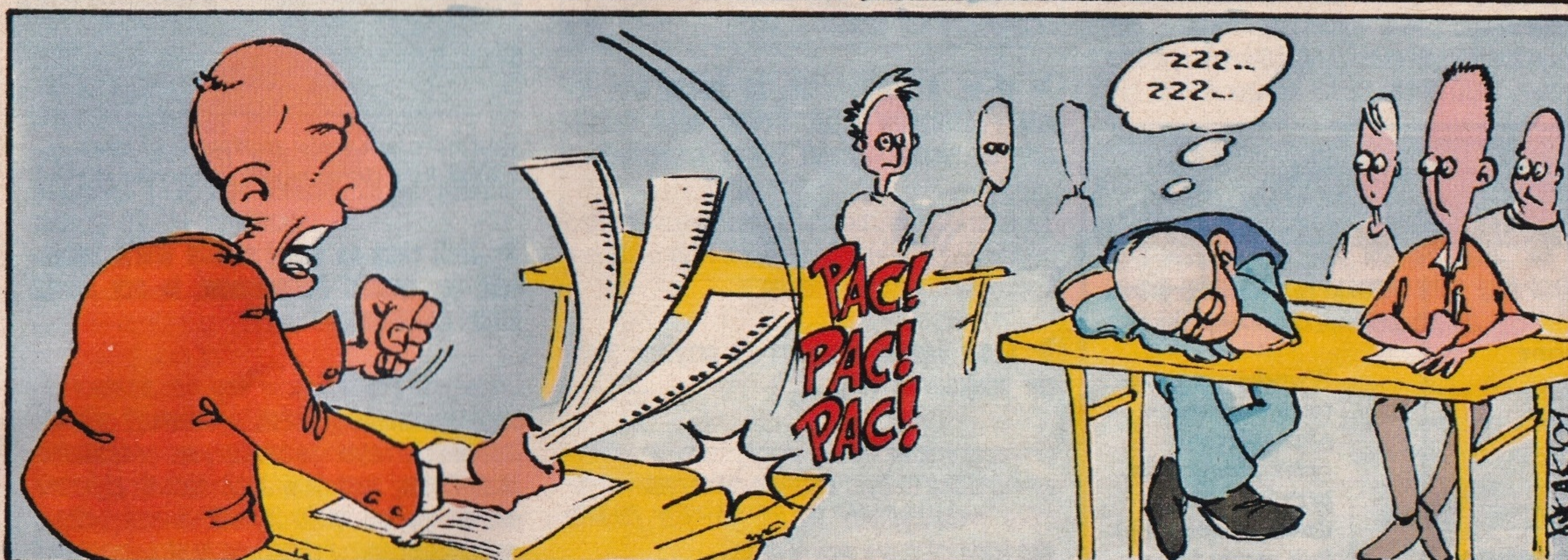
Teksty: Aleksandra „Krupik" Cwalina, „Eeyore", R.J., „Yackoo" Zdjęcia: Nokia, Eduko, Cyberland, archiwum Wydawnictwa H. Bauer

CLICKERS I PRZYJACIELE



CZY WIESZ...

Jedna z pierwszych kart graficznych, MDA, pracowała tylko w trybie tekstowym, wyświetlając 25 wierszy po 80 znaków. CGA umiała pokazać „aż" 4 kolory w rozdzielczości 320 na 200 punktów.

❖ ❖ ❖

Pierwsza mysz do komputera powstała w 1968 roku, jednak do powszechnego użytku weszła dopiero 16 lat później, gdy Steve Jobs dołączył ją do komputerów Macintosh.

❖ ❖ ❖

Pierwszy komputer IBM PC (1981 rok) miał 16 kB RAM i korzystał z dyskietek 5.25 cala o pojemności 180 kB. O dysku twardym nikt jeszcze nie myślał, a monitor wyświetlał wyłącznie obraz monochromatyczny. Całe to cudo kosztowało prawie 1600 dolarów!

❖ ❖ ❖

Pierwszy procesor z rodziny x86 powstał w 1971 roku i używany był w... kalkulatorach. Popularny 80282 (pierwsze poważne PC) to rok 1982, a jego bardziej współczesny następca, Pentium – 1993.

Ach, te okna!

Jak wiadomo, nie istnieje system idealny. Jednak niektóre błędy potrafią doprowadzić do szału nawet najodporniejszego użytkownika.

Zajęty obszar:	Bajtów: 987 675 520	929 MB
Wolny obszar:	Bajtów 5 345 653 234	4.9 GB
Pojemność:	Bajtów 6 280 012 754	5.84 GB

Dysk D

Dysk jest cały zajęty. Co ciekawe, zmieściło się na nim znacznie więcej danych, niż wynika to z jego wielkości. Cudowne rozmnożenie nośnika?



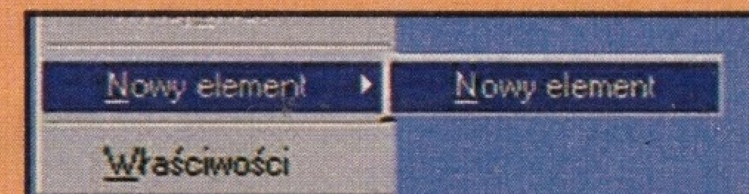
Może posłuchamy muzyki? Ale która ikonka kryje regulację głośności? Niespodzianka – obydwie!

Program Internet Explorer nie mógł załadować z miejsca internetoweg
ftp.valhalla.com.pl

Operacja zakończona pomyślnie.

OK

„Program Internet Explorer nie mógł... Operacja zakończona pomyślnie" – to doprawdy sukces! Nie udało się, ale jest OK!



Pętla czasu? Wybierasz „Nowy element", a następnie... „Nowy element". Niekończąca się opowieść?

Nazwa MS-DOS:	PRINTER.DAT
Utworzony:	4 marca 2000 22:20:37
Zmodyfikowany:	4 marca 2000 22:18:12
Ostatnio otwarty:	5 marca 2000

Znowu załamanie czasoprzestrzeni. Plik zmodyfikowano na dwie minuty przed jego stworzeniem...

Nowy wirus

W Sieci czai się nowy rodzaj wirusa! Ku przestrodze zamieszczamy jego kod. Tylko nie rozsyłajcie go dalej...

DROGI ODBIORCO !!!
OTRZYMAŁEŚ WŁAŚNIE ALBAŃSKIEGO WIRUSA.
PONIEWAŻ MY W ALBANII NIE JESTEŚMY ZBYT ROZWINIĘCI TECHNOLOGICZNIE, NASZ WIRUS JEST WIRUSEM MANUALNYM.
OZNACZA TO, ŻE PROSIMY, ABYŚ SAMODZIELNIE SKASOWAŁ WSZYSTKIE PLIKI NA DYSKU, ALE WCZEŚNIEJ ROZEŚLIJ TEN TEKST DO SWOICH ZNAJOMYCH.
DZIĘKUJEMY ZA WSPÓŁPRACĘ I POLECAMY SIĘ NA PRZYSZŁOŚĆ.

Z POWAŻANIEM: ALBAŃSCY HAKERZY



Tekst: R.J. "Yackoo!"; Komiks ©2001 Marcin Kułakowski

LISTY

Krytyka

➤ Na wstępie ostrzegam, że list jest krytyczny, bowiem chcę podzielić się z wami kilkoma uwagami o gazecie.
Jesteście zbyt dziecinni! Dawniej byliście chyba poważniejsi. Inne czasopisma nie odstraszają jaskrawością kolorów. Kiedyś nie dawaliście ani Pokemonów, ani Dragon Balla. Jeśli ktoś chce takie rzeczy oglądać, niech sobie kupi gazety tylko o tym.

Oczywiście są różne upodobania, ale nie wydaje nam się, abyśmy byli zbyt dziecinni. CLICK! jest pismem przeznaczonym dla osób młodych (nie tyle ciałem, ale duchem). Nic więc dziwnego, że dużo w nim kolorów i radości. O Pokemonach i Dragon Ballu nawet już nie wspomnę – większość czytelników lubi te tematy i będą się one pojawiały w CLICKU!

➤ Podobał mi się dział „Sławni i bogaci", ale czemu było tych „sławnych i bogatych" tak niewielu! Opiszcie życiorys Linusa Torvaldsa, bo jestem jego fanem i chciałbym przeczytać o nim w CLICKU. Najlepiej właśnie w tym dziale.

Być może cykl „Sławni i bogaci" doczeka się kontynuacji. Rozumiemy, że każdy ma swojego idola, ale to jeszcze nie powód, aby narzucać innym swoje zdanie. Zresztą okazało się, że jak o kimś piszemy, to szybko wpada on w tarapaty. Bill Gates spadł z pierwszego miejsca listy najbogatszych ludzi świata, a pan Packard zmarł. To wszystko stało się po naszych artykułach. Sam więc widzisz, że nie możemy kontynuować takiego cyklu...

➤ Kurs tworzenia stron był dosyć słaby, radzę zrobić kurs o HTML. Może wtedy ludzie będą mogli zrobić na swojej stronie to, co chcieli. Dreamweaver jest programem drogim, a okres trzydziestu dni jest zbyt krótki dla osoby chcącej czegoś więcej...

Niestety, obawiam się, że typowy kurs HTML byłby dla naszych czytelników zbyt męczący i nudny. Faktycznie, Dreamweaver kosztuje sporo, ale umożliwia zrobienie ciekawych stron w nieskomplikowany sposób. Poza tym 30 dni to wcale nie tak krótko.



➤ Więcej plakatów! Ostatnio nie zauważyłem ich prawie wcale... Proszę zwłaszcza o plakaty filmowe, np. „W pustyni i w puszczy". Jeśli takiego nie ma, to przecież możecie zrobić fotomontaż.
Mam nadzieję, że spróbujecie spełnić moje prośby. Chcę, aby CLICK rozwijał się w takim kierunku jak dawniej.

Michał

Na początku zarzuciłeś nam, że jesteśmy dziecinni, a teraz chcesz plakaty, które przez wiele osób postrzegane są właśnie jako coś dziecinnego... Cóż, jak widzisz, łatwo paść ofiarą pochopnych osądów. Plakaty są w tym numerze, co prawda nie z filmu o przygodach Stasia i Nel, ale mam nadzieję, że Ci się spodobają.
CLICK! jest pismem, które cały czas zmienia swoje oblicze, ale jedno jest pewne: nie możemy spełnić oczekiwań i żądań wszystkich czytelników.

❱❱●❰❰

Znowu krytyka

➤ Nie podoba mi się, jak potraktowaliście TRUNKS-a w nr. 7. Kolega chciał, żebyście nie pisali o PSX, a wy uznaliście, że chodzi mu o konsole. Słowa „konsole" autor użył, aby uniknąć powtórzenia.

Nie wydaje mi się, abyśmy popełnili jakiś nietakt. List Trunksa utrzymany był w wrogim tonie „nie piszcie o X, bo i tak większość osób ma Y", a takich postaw po prostu nie akceptujemy. Nie ma gorszych i lepszych konsol czy komputerów.

➤ W nr. 6 napisaliście, że męczy was temat Pokemonów i DB. Czemu więc dodaliście do pisma naklejki z tymi rzeczami?

To proste. Ten męczący nas temat bardzo podoba się wielu czytelnikom. A to m.in. oni decydują o naszym istnieniu...

➤ A oto pomysł, który mi się przyśnił: zróbcie program w TV!!!

O nie, bardzo kiepsko wyglądamy w telewizji – można to było zobaczyć na naszym filmiku redakcyjnym. Poza tym już dawno skończył nam się wolny czas...

➤ Jedni chcą, żebyście dodawali do CLICKA! CD, a inni nie. Nie możecie po prostu sprzedawać dwóch wersji waszej gazety? Bez płytki oraz z płytką?

Michał

Przygotowanie dwóch numerów (z płytą CD i bez) byłoby bardzo kłopotliwe i bardziej kosztowne, niż pismo w jednej wersji – tylko z płytą lub bez niej, tak więc nie skorzystamy z tego pomysłu.

A jednak ktoś nas lubi

➤ Wasza gazeta jest SUPER, lepszej gazety nigdy w życiu jeszcze nie widziałem. Jednak bardzo bym chciał, aby wasz kurs robienia stron WWW był trochę dłuższy, żebyście powiedzieli jeszcze, jak zrobić jakieś fajne i ciekawe rzeczy (skrypty). Bardzo bym prosił o poinstruowanie mnie, w jaki sposób mam wstawić swoją stronę do Internetu, jak nadać jej adres i jak ją aktualizować.

Niestety, kurs robienia stron już się zakończył, co nie znaczy, że do tego tematu nie wrócimy za jakiś czas. Jeśli interesuje Cię to zagadnienie, polecamy lekturę książek poświęconych tworzeniu stron WWW. Tam znajdziesz więcej informacji na ten temat.

➤ Chciałbym was także zapytać, czy mogę na swojej stronie wykorzystać część artykułów z CLICKA poświęconych Pokemonom, a także trochę z ostatniego numeru, gdzie pisaliście o grach karcianych.

Tomek

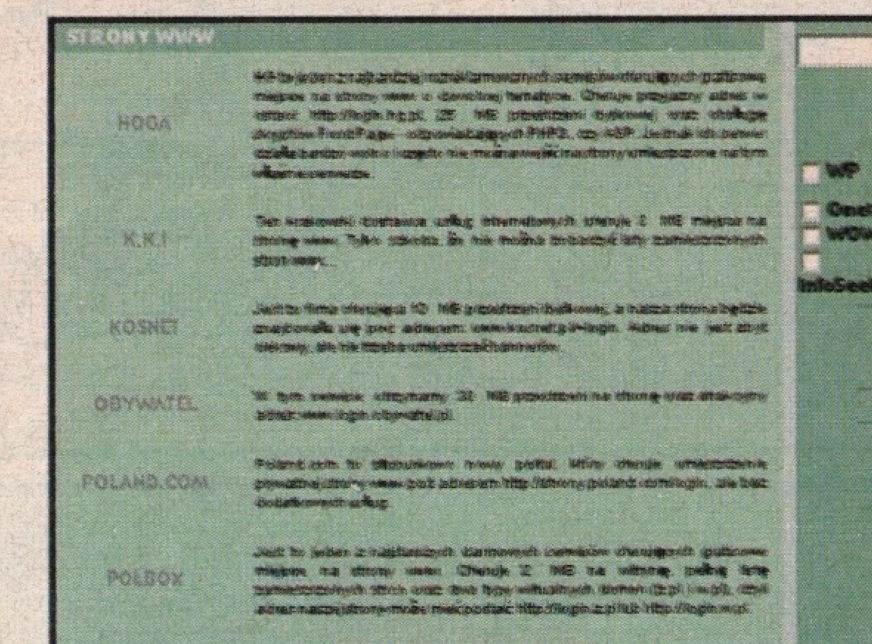
Wykorzystywanie jakichkolwiek materiałów z naszego pisma jest zabronione. Ostrzegamy wszystkich amatorów cudzej pracy, że bezprawne użycie tekstów i zdjęć publikowanych w CLICKU! może skutkować konsekwencjami prawnymi.

❱❱●❰❰

Pytania...

➤ Mam do was kilka pytań. Na jakim serwerze internetowym można stworzyć za darmo stronę WWW?

Istnieje dużo serwerów oferujących darmowe miejsca na strony WWW (np. www.onet.pl czy www.wp.pl). Część oferuje też (za darmo) automatyczne kreatory stron, pozwalające szybko i łatwo zrobić prościutką stronę. Ich spis możesz znaleźć np. pod adresem www.gratisowo.pl



Pod adresem www.gratisowo.pl znajdziesz listę darmowych serwerów WWW

➤ Jeśli chcę na mojej stronie WWW zamieścić np. rysunki Pokemonów, to czy muszę pisać do Nintendo?

Wizerunki Pokemonów czy np. postaci Disney'a podlegają ochronie prawnej i zgodnie z prawem nie mogą być używane w żadnej postaci bez zgody właściciela. Oczywiście poszczególne firmy różnie to traktują, część przymyka oko na amatorskie strony WWW, inni są bardziej surowi.

➤ Prześlijcie na moją skrzynkę screeny do gier. Mój adres...

Nie wysyłamy żadnych materiałów – ani screenów, ani programów. Prosimy, abyście nie zwracali się do nas z takimi sprawami – jesteśmy nieczuli na wszelkie błagania.

➤ Czy mógłbym na mojej stronie WWW zamieszczać recenzje z waszego pisma?

Jak oceniamy gry?

Specjalnie na Wasze życzenie publikujemy opis naszej tabelki z ocenami gier

Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:

- PC — *niestety, tej gry nie ma na tę platformę*
- PSX — *opisujemy wersję dla tej platformy*
- N64 — *już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...*
- DC — *wkrótce wersja dla...*

Wersja językowa gry: angielska, a może polska?

Tytuł i rodzaj gry

Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy

Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku

Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen

Najważniejsze zalety i wady gry

Krótkie podsumowanie recenzji

Ocena końcowa

PC | PSX | N64 | Mac | PL / A
Clicker's Revenge 4
Super Akcja
10 zł | H. Bauer Software | 1-4 graczy
Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium III 400, 62 MB RAM, 950 MB HD
Grafika 5 | Dźwięk 5- | Frajda 6
+ Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!
– Bardzo łatwo uzależnia – jak zaczniesz grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera
Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i mocny joystick — 5+

Nie. Piszemy o tym w odpowiedzi na poprzedni list.

➤ Z jakich stron można ściągnąć programy potrzebne do stworzenia strony WWW?

Np. z tucows.icm.edu.pl albo z www.chip.pl.

➤ Kiedy wydacie CLICK! w Sieci?

Killer

Na razie nie planujemy wydania CLICKA! w Sieci.



Długa lista problemów

➤ Piszę do was, ponieważ chcę poruszyć kilka tematów, a także przy okazji mam do was parę pytań i próśb. Najpierw przejdę do pytań. Właściwie mam tylko jedno: Czemu nie macie strony internetowej? Jak macie problem z HTML, to przecież od czego jest Office? W nim strony WWW przygotowuje się zadziwiająco łatwo.

Tworzeniem stron internetowych dla wszystkich tytułów wydawanych przez nasze wydawnictwo zajmuje się specjalny dział. Tak to już zostało ustalone przez szefów firmy i nie możemy sobie, ot tak, stworzyć strony. Inna sprawa, że nie mamy pojęcia, czemu naszym kolegom stworzenie prostej strony zajmuje tyle czasu. Mamy też nadzieję, że nie używają do tego celu Office'a, bo efekty mogą być niezadowalające...

➤ Prośby: Ściśnijcie trochę ten TOP-20. Dłuższe teksty, mniej screenów. Dawajcie sensowne listy, a nie teksty lam. Reszta pisma jest OK, łącznie z „wersją 66 stron co 2 tygodnie" i ceną.

Tak, znowu zaczynamy debatę „mniej-więcej"... O TOP-20 zdaje się nie tak dawno już pisaliśmy – jest to na razie niemożliwe. Mniej screenów? Średnio w recenzji jest ich około 4-6. Nie wyobrażamy sobie, aby mogło być ich jeszcze mniej. Co do listów „lam"... Hej, Mistrzu! Może tak więcej tolerancji?

➤ Teraz przejdę do najważniejszej części tego listu: poruszenia zagadnień i dyskusji w dziale listy.
1. Pokemon vs Dragon Ball. Dragon jest miliard razy lepszy od Pokemona. To jest po prostu moja opinia. Po obejrzeniu kilku odcinków Pokemona ma się wrażenie, że ten cały Pikachu jest traktowany jako „źródło ekscytacji", a jego twórcy za to okrutnie mszczą się na Psyducku...

Masz prawo uważać, że DB jest lepszy. Podobnie fani Pokemona mogą woleć Pikachu – kwestia upodobań...

➤ Wy dostaliście (według mnie) jakiegoś maniactwa na punkcie tego Pokemona. Recenzja wersji Gold jest tego przykładem. Według mojego kolegi, który zna się na Pokemonach i grał w „Golda", gra jest kiszkowata. A wy dajecie 6. Czy tematyka ma przesądzać o ocenie?

Na pewno nie dostaliśmy, jak piszesz, „maniactwa". Kwestia oceny gry jest indywidualną sprawą recenzenta. Ktoś może np. kochać TOMB RAIDERA, a inny uzna, że piąta wersja przygód Lary jest kompletnym badziewiem. Na pewno tematyka nie przesądza u nas o ocenie gry. Być może niektórym czytelnikom nie podoba się sam fakt pisania o Pokemonie (czy o Dragon Ball) – ale te zarzuty można porównać tylko do np. żądania, aby w pobliskim sklepie nie sprzedawano Coca-Coli, ponieważ ktoś jej nie lubi (choć jest popularna).

➤ Piractwo. List Rolesa był prawdziwym szokiem dla każdego. Jak można mieć aż tak pokręcone poglądy. Fakt faktem, oryginały są drogie, ale... (...)

Cóż, jest to temat drażliwy i niepopularny. Niestety, część czytelników uważa, że nie powinniśmy go poruszać, bo kupno piratów jest czymś normalnym i tylko dziwolągi kupują oryginały. Ale to ich sprawa.

➤ Manga & Anime: jedna strona nikomu jeszcze nie zaszkodziła.

M.

Z tym się zgadzamy...

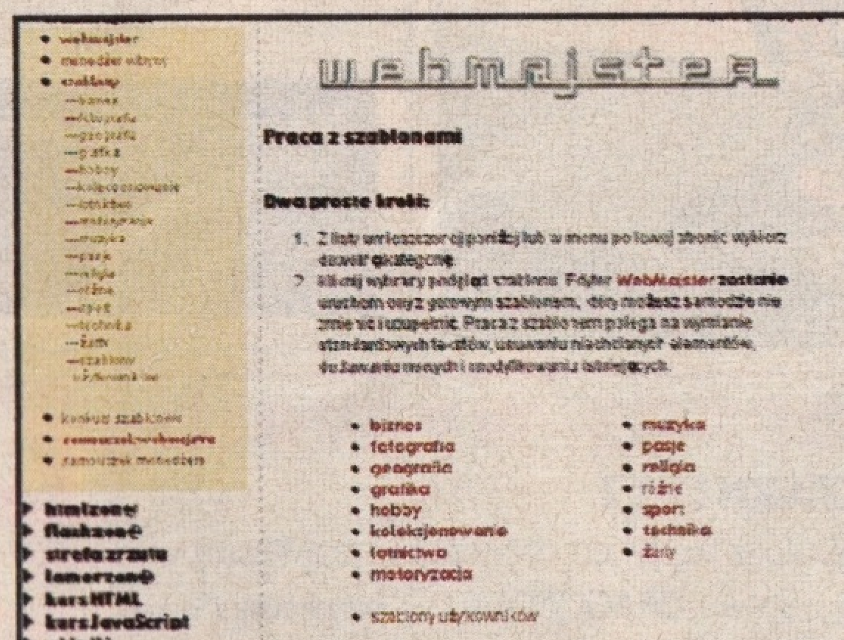


Miłośnik robienia stron WWW

➤ Jestem fanem waszej gazety. Spodobała mi się już dawno, choć wtedy jeszcze nie miałem komputera. Teraz już go mam i bardzo się cieszę, gdy widzę nowy numer CLICKA! z płytą CD. Interesuje się robieniem stron WWW i grami. W waszym kursie przeczytałem, jak się robi strony, ale nie było tam nic, jak wpakować ją na serwer.

O umieszczaniu stron na serwerze pisaliśmy już dosyć dawno, ale możemy wspomnieć o tym jeszcze raz.





Webmajster to dobry program, tylko że... musisz mieć konto na Onet.pl

➤ Sam robię strony i wiem, jaka to superrobota. Młodym i początkującym webmasterom poleciłbym program „Webmajster", który można ściągnąć ze strony www.republika.pl (jest on dla tych, którzy są zarejestrowani w Onecie).

Istnieje sporo programów, np. popularny edytor Pajączek. My opisaliśmy program trudniejszy, ale oferujący więcej funkcji.

➤ Ten opisany przez was program jest niczym innym, jak FrontPage, który każdy ma przed sobą, tylko nie wie, jak się nim posługiwać. A, byłbym zapomniał, napiszcie w następnym numerze CLICKA, jak wpakować gotową stronę na serwer.

Porównanie Dreamweavera do FrontPage'a jest nieporozumieniem. To tak, jakbyś twierdził, że windowsowy Notatnik to to samo, co Word 2000 albo Paint to to samo, co Adobe Photoshop.

➤ Dobra, teraz trochę o CLICKU. Najbardziej lubiany jest chyba dział listy, więc od tego zacznę. Denerwują mnie awantury o Pokemony i Dragon Ball. Sam ich nie lubię, ale po co się wtrącać? Nie piszcie więc tych bzdur, bo i tak nie chce się tego czytać.

Trudno to nazwać awanturami. Po prostu niektórzy czytelnicy zbyt poważnie traktują niechęć innych do ich ulubionych bohaterów. Być może jest to chwilami męczące, ale mamy obowiązek publikować także te listy.

➤ No, czas na dział Internet – jest to chyba dział, który najbardziej lubię. Jest super, ale piszcie więcej o stronach i programach internetowych. I jeszcze jedno, zróbcie mały dział na strony czytelników, to chyba będzie OK. (...) Pozdrowienia dla wszystkich czytelników CLICKA.

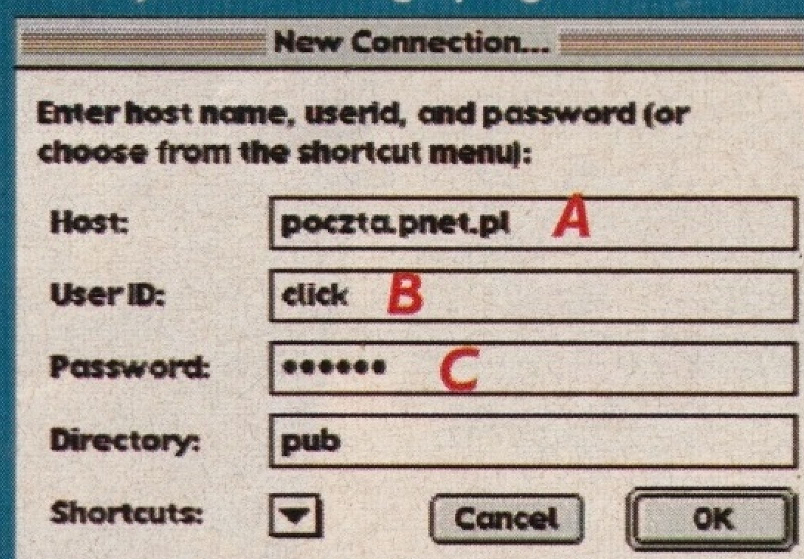
Tomek

W miarę naszych skromnych możliwości postaramy się spełnić Twoje życzenie!

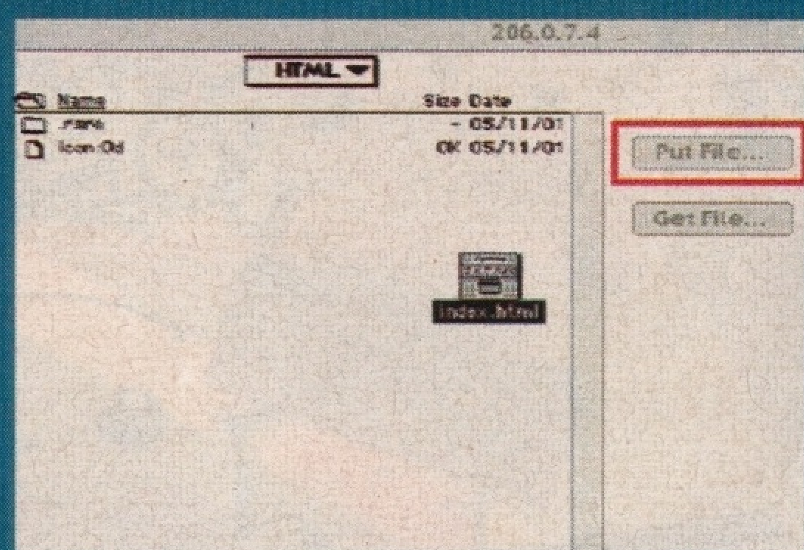
NA WASZE ŻYCZENIE

W wielu Waszych listach powtórzyły się prośby o podanie opisu, jak umieścić strony WWW na serwerze. Poniżej podajemy krótki opis tej operacji.

1 Aby umieścić strony na serwerze, potrzebujesz dowolnego programu FTP.



2 Teraz musisz wpisać adres serwera A, nazwę użytkownika B i hasło C. Te dane dostajesz przy zakładaniu konta.



3 W zależności od programu pliki można skopiować na serwer na kilka sposobów. Niekiedy działa metoda „zaznacz i upuść" – wskazujesz myszką pliki i przeciągasz je na okno z zawartością serwera. Kiedy indziej trzeba użyć polecenia „Put files" albo „Upload" i wskazać wybrane dokumenty.

4 Pamiętaj, że pliki powinny trafić do katalogu PUB na serwerze (czasami łączysz się z nim automatycznie). Strona startowa musi nazywać się index.htm lub index.html. Nie zapomnij zgrać też obrazków i innych plików.

CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza: Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna), Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalina,

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze: Krzysztof Adamczyk, Marcin Kułakowski, Piotr Mańkowski, Jacek Piekara, Robert Sulisz, Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski,

Adres do korespondencji: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA,

Telefon do redakcji: (0-22) 517 01 94, e-mail: click@click.pl

Sekretariat: Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy: Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko, Agata Przonek tel. (0-22) 517 02 58

Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

Copyright: Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o., Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy.

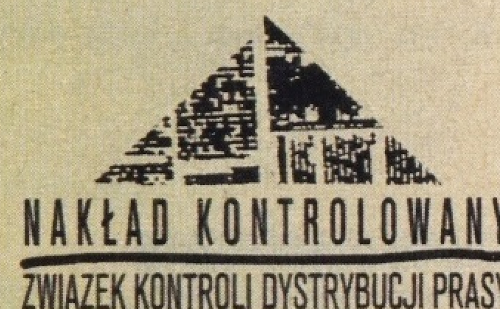
Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

Wydawnictwo H. Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż ustalona przez Wydawcę.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada.

Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

ISSN 1509-0558





I tym razem nie udało nam się wyłonić zwycięzcy. Może następnym razem będzie lepiej, zwłaszcza że zmieniamy zasady nagradzania. Od tej pory, aby wygrać, trzeba będzie napisać ciekawy list lub e-mail na jakiś oryginalny temat, nieporuszany jeszcze w CLICKU! (związany z grami lub komputerami). Powodzenia!

kupon archiwalia CLICK! 11/01

Warunkiem otrzymania kserokopii stron z numerów archiwalnych jest przysłanie koperty zwrotnej A4 wraz ze znaczkiem pocztowym i kuponu. Jeden kupon upoważnia do otrzymania maksymalnie 10 stron!

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania tekstów oraz korekty stylistycznej wypowiedzi bez zmieniania charakteru listów oraz zawartych w nich poglądów. Na listy odpowiada R.J. „Yackoo!"

Gra akcji GIANTS



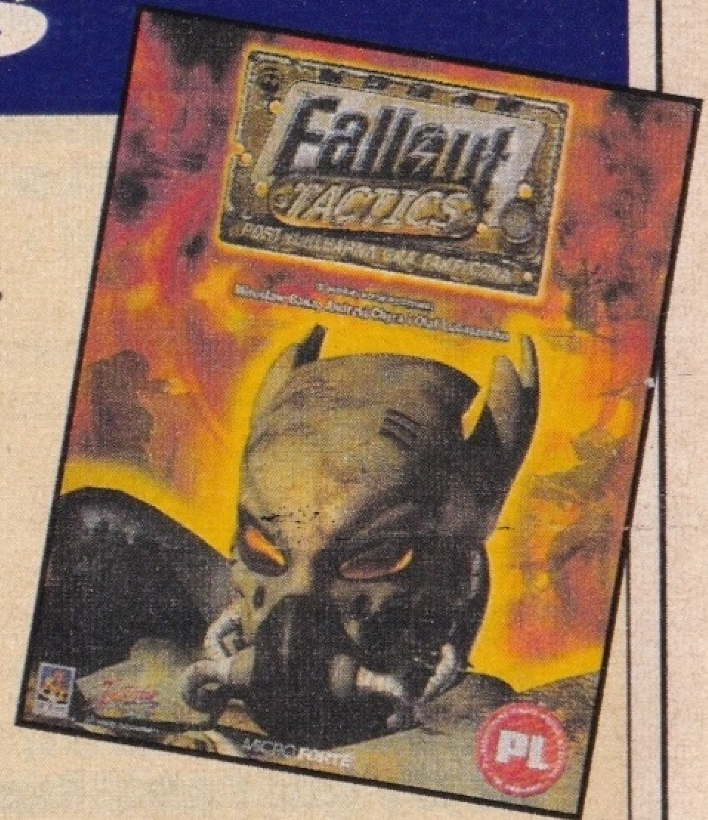
Tego tytułu nie trzeba specjalnie polecać. Wspaniała gra, wspaniała zabawa i niepowtarzalna rozgrywka. Może być twoja. Uwaga! Wersja nie jest przeznaczona dla młodszych graczy, dlatego prosimy o podanie na kartkach pocztowych numeru telefonu potrzebnego do skontaktowania się z rodzicami!

10

Nagrody ufundował CLICK

s.16

Gra FALLOUT TACTICS



Tym razem mamy dla Was prawdziwą perełkę. Gra FALLOUT TACTICS, a do tego w pudełku FALLOUT, FALLOUT 2 i płyta z dodatkowymi atrakcjami. Uwaga! FT jest w polskiej wersji językowej!

Nagrodę ufundował CD PROJEKT

s.17

POKEMON film drugi



Ioto stało się. Drugi film pełnometrażowy o przygodach Asha i jego milusich stworków wkracza na ekrany kin. A u nas konkurs.

16

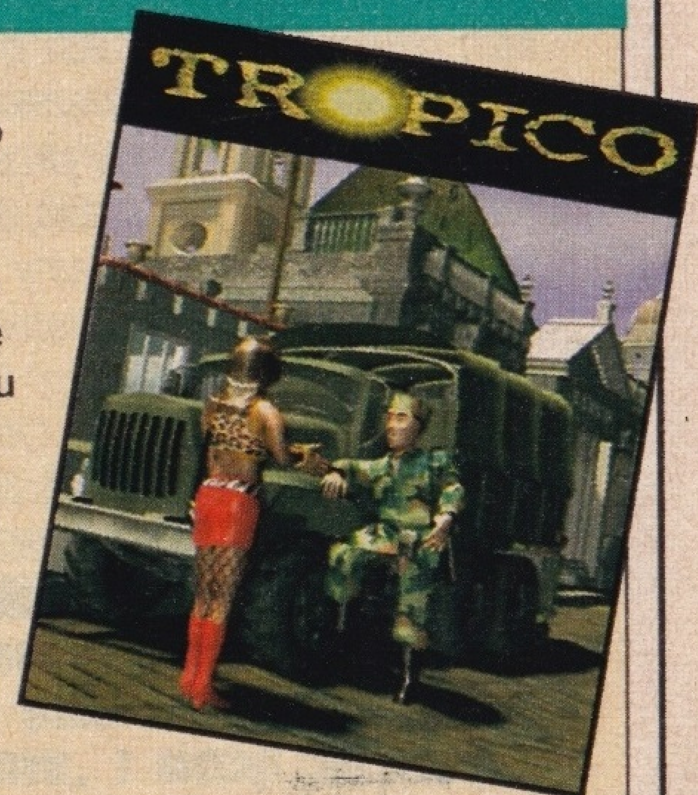




Nagrody ufundował WARNER BROS

s.57

Strategia TROPICO

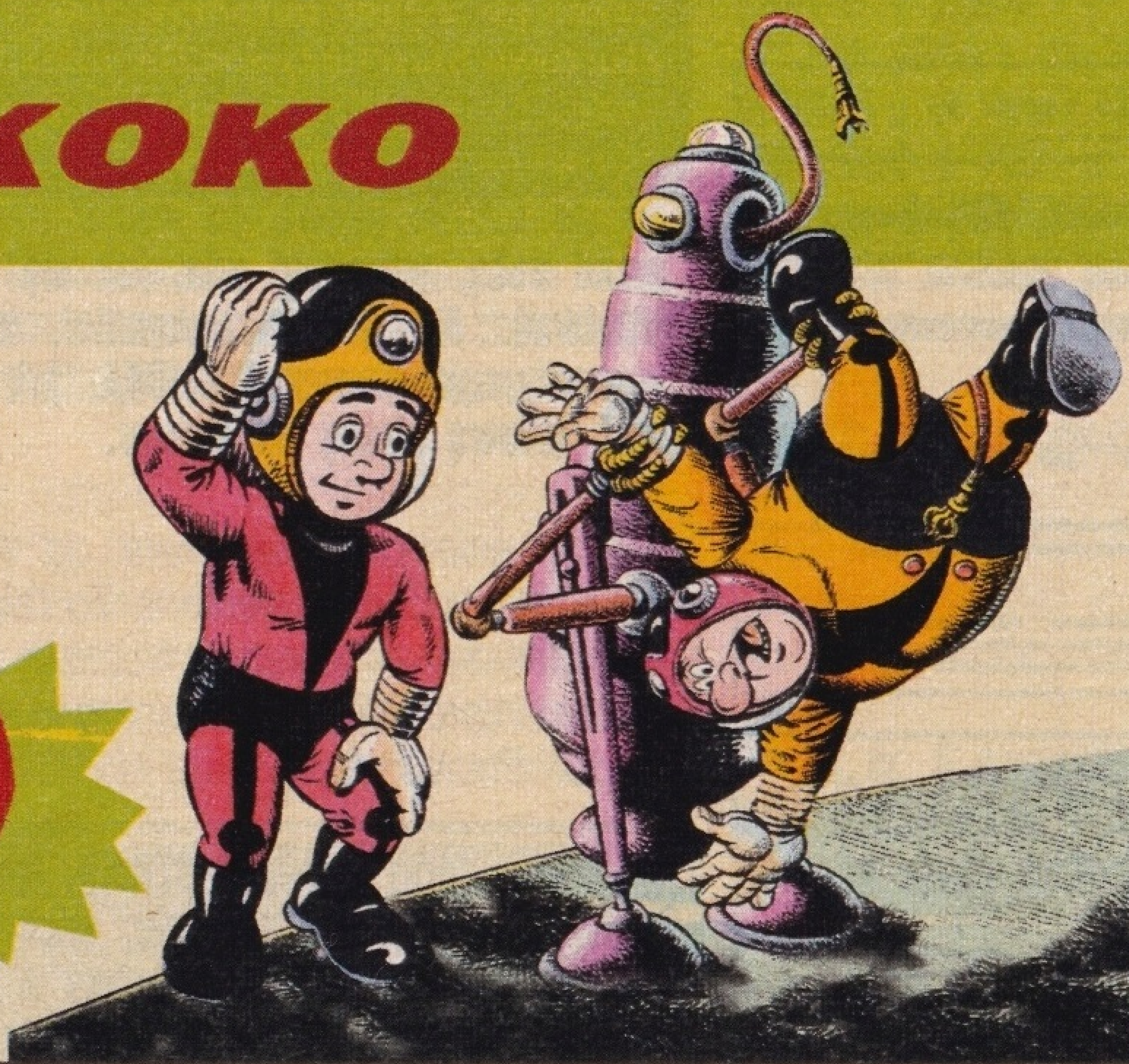


Jeżeli marzy Ci się rola kubańskiego dyktatora zarządzającego tą piękną wyspą, czas rozwiązać konkurs i wygrać grę TROPICO. A potem będziesz mógł zostać El Presidente i cieszyć się z władzy. Pamiętaj jednak, że łaska ludu na pstrym koniu jeździ...

Nagrodę ufundował PLAY IT

s.18

Komiksy KAJTEK I KOKO



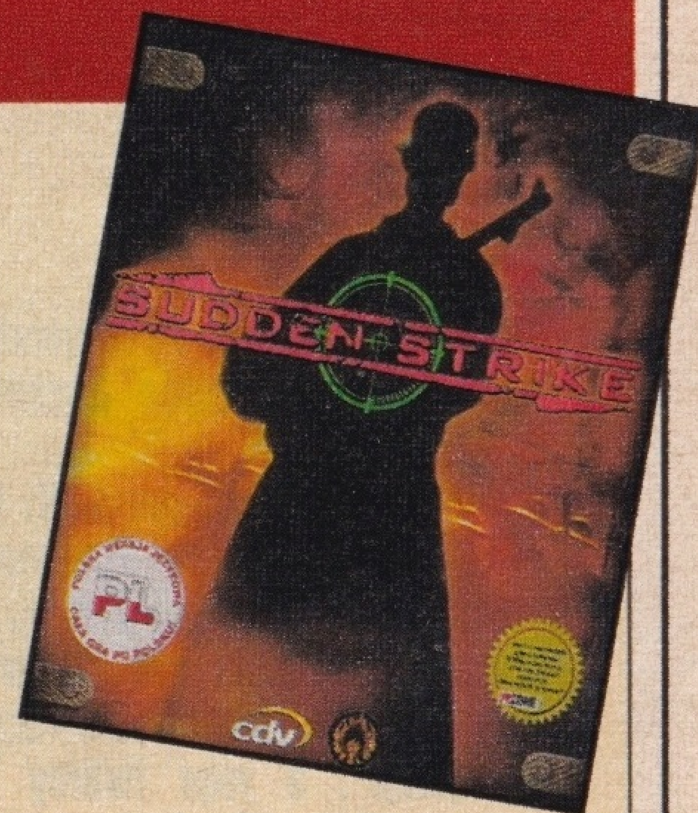
Komiks o przygodach dwóch, jakże uroczych bohaterów. Kajtek i Koko podbijają wszechświat i udają się na wyprawę w Kosmos. Dzięki tej historyjce poznasz losy prapradziadków słynnych Kajka i Kokosza. A może nawet dowiesz się, dlaczego Koko wyczynia tak dziwne wygibasy...

10

Nagrodę ufundował EGMONT

s.56

Gra SUDDEN STRIKE



Na polską wersję tej gry czekałeś już bardzo długo. Wystarczająco długo. Ale wreszcie jest i to w komplecie z dodatkowymi misjami. Okazuje się, że cierpliwość jednak popłaca!

Nagrodę ufundował IM GROUP

s.22

KUPONY KONKURSOWE

- TOP 20 — CLICK!
- Giants — CLICK!
- Fallout Tactics — CLICK!
- Tropico — CLICK!
- Sudden Strike — CLICK!
- Komiksy — CLICK!
- Kasety Pokemon — CLICK!
- Gadżety Pokemon — CLICK!

Kupony przysyłajcie wyłącznie na kartkach pocztowych lub nalepione na kopertach

W CLICK! 7/01 nagrody wygrali:

KASETY WIDEO

Odp.: Rouge ma wiele specjalnych zdolności, np. wysysa ze swych wrogów siły witalne przez dotyk. Kasety wideo otrzymują: Bartosz Perek z Tych, Adam Pokrywiński z Warszawy, Marcin Krupiński z Mszany Dolnej, Bartosz Medyński z Brzegu, Marek Komarnicki ze Słupska, Szymon Frąszczak z Odolan Bartłomiej Jakubiec z Godziszki, Marcin Chwałek z Wałbrzycha, Maciej Poleszok z Bełżyc, Małgorzata Wojtaszuk z Ostrowca Świętokrzyskiego, Łukasz Grabczyk z Gdyni, Damian Krupiarz z Bielawy, Mariusz Lewandowski z Ciechanowa, Paweł Ociesa z Pionek, Piotr Jasiukiewicz z Pasłęka, Paweł Kubica z Wrocławia, Monika Jorga z Poznania.

POKEMON

Odp.: Nowe Pokemony to np. Miltank. Kasety z muzyką z filmu o Pokemonach otrzymują: Kamil Nowakowski z Katowic, Grzegorz Rzędzicki z Lublina, Kacper Wereszko z Malborka, Paweł Niczyporuk z Krośnic.

DRAGON BALL Z

Odp.: Żoną Vegety jest oczywiście Bulma. Kasety wideo z filmem DRAGON BALL Z otrzymują: Marta Stążecka z Warszawy, Michał Gaik z Sulęcina, Jakub Kożuch z Jaworzna.

TOP 20

Nagrodę otrzymuje Dawid Sworowski z Kościana.

ADVENTURE PINBALL

Odp.: W grze trzeba ratować od zagłady dinozaury. Grę ADVENTURE PINBALL otrzymuje Paweł Guzik ze Sławna.

LEGEND OF THE DRAGOON

Odp.: Obcy część ludzi zabili, a pozostałych wykorzystali jako udoskonaloną broń o zaawansowanej technologii. Gry LEGEND OF THE DRAGOON otrzymują: Leszek Drewniak z Warszawy i Marcin Solecki z Myszkowa.

Gratulujemy

Kasety POKEMON

Kasety wideo, a na nich „Pokemon. Film Pierwszy". Jeszcze do niedawna kinowy przebój, dziś może stać na twojej półce. To dopiero niespodzianka!

5



Nagrodę ufundował Warner Home Video

s.61

CASIO®

NOWA KOLEKCJA

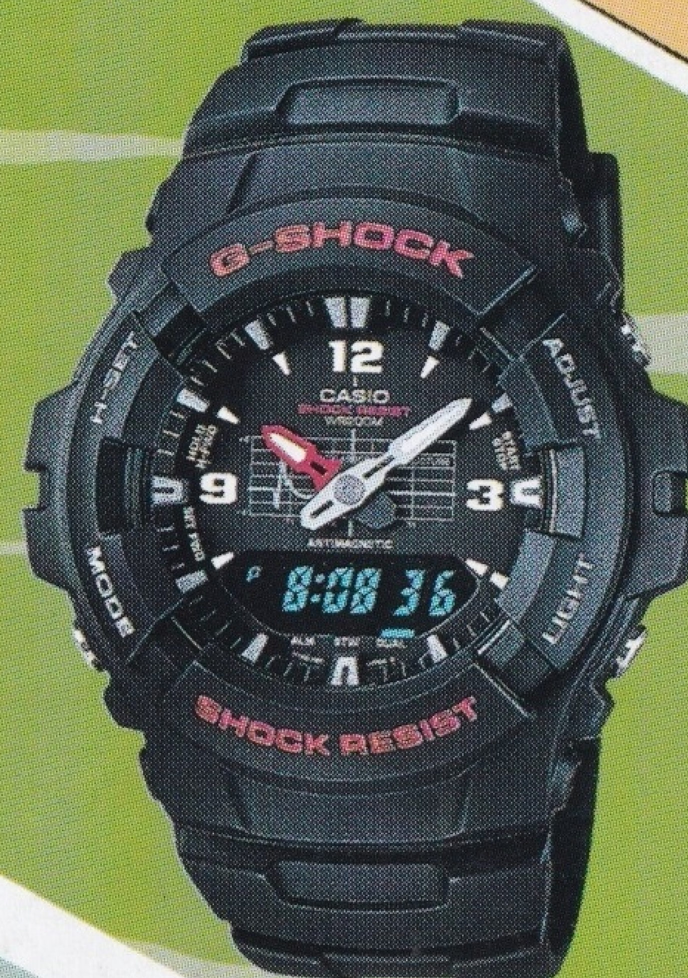
WIOSNA/LATO 2001!!!



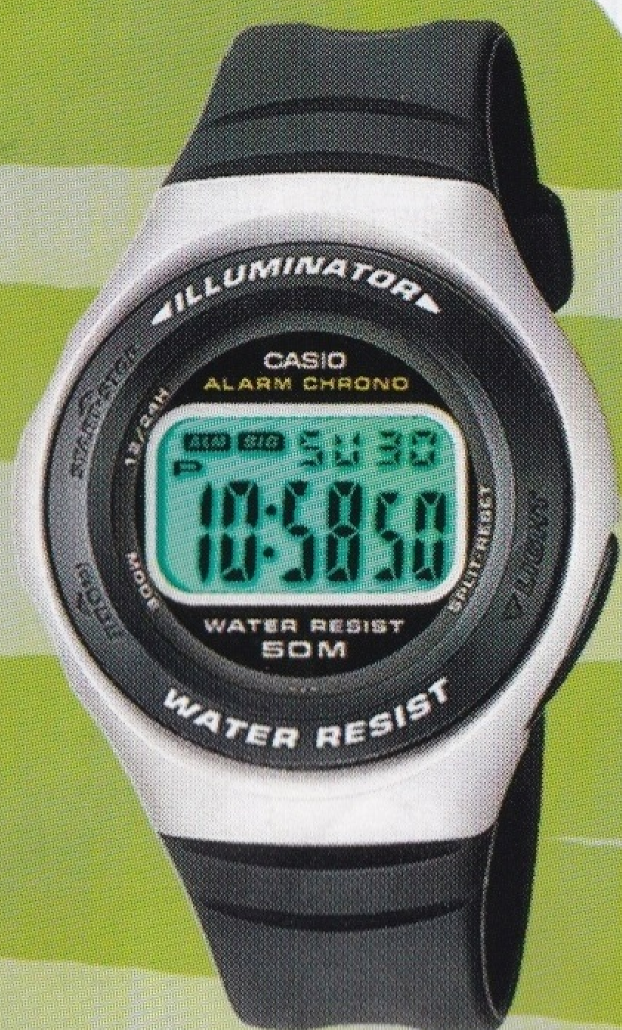


SPORT WATCHES
CASIO

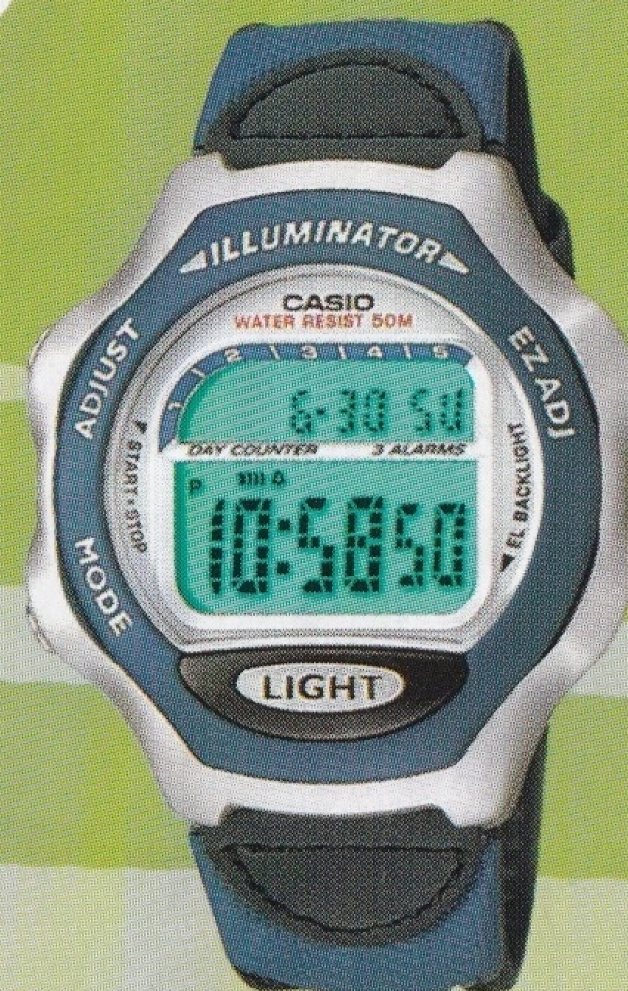




カシオ







Zapraszamy na film.

POKÉMON 2

Uwierz w swoją siłę

W kinach od 1 czerwca.

PROMOCJA

Wymień stary zegarek na nowy!

Tylko w dniach od 1 maja do 15 czerwca możesz wymienić dowolny zegarek (nie musi być to działający czasomierz) na 10% zniżki przy kupnie nowego CASIO.



Uwaga członkowie CASIO Club! Mamy dla Was limitowaną edycję karty klubowej z Pokemonem oraz zaproszenia na film. Szczegóły w korespondencji CASIO Club.

CASIO. club international

INFOLINIA: 0-801 120 110 (całkowity koszt połączenia 33gr.) www.casio.zibi.pl



PREZENTOWANE ZEGARKI DOSTĘPNE W SKLEPACH OD DRUGIEJ POŁOWY MAJA 2001

JUŻ W SPRZEDAŻY!

GRA GIANTS PL ZA 29,90!

Oryginalna gra GIANTS w polskiej wersji językowej

29,90 złotych

eXtra Gra

Numer 1/2001

GIANTS OBYWATEL KABUTO

extra pakiet zawiera:
- pełna gra Giants
- pismo
- instrukcja do gry
- kartonowe pudełko

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Dwie płyty CD z grą GIANTS po polsku

Instrukcja odsłaniająca tajniki rozgrywki

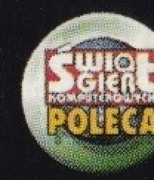
UWAGA! Już 12 czerwca w sprzedaży drugi numer Extra Gry!

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Gra Giants to jedna z najwyżej ocenionych pozycji w historii gier komputerowych

Click!	Reset	Magazyn IO	CD Action	Secret Service	Gry Komputerowe	Świat Gier Komputerowych	Wirtualne Imperium Gier
6/6	9/10	96%	9/10	9.5/10	94%	9/10	10/10





http://gry.wp.pl

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Giants. Jedna z najwyżej ocenionych gier w tym roku, zapewniająca rozrywkę pełną akcji i humoru. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 8 maja kup swój własny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

Pośpiesz się! EXTRA GRA z GIANTS PL w kioskach tylko do 11 czerwca!

Zamów Extra Grę z dostawą do domu: tel.: (0-22) 519 69 19, www.wirtualny.com • Extra Gra w Internecie: www.extragra.com • Patronat internetowy: www.gry.wp.pl